

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



LEGACY OF THE BEAST, o novo jogo do

IRON MAIDEN

“Street Fighter agora
é um serviço!”

Peter Rosas, produtor do jogo

STREET FIGHTER V

- NOVOS LUTADORES E FOCO NOS CAMPEONATOS ONLINE
- PRODUTOR COMENTA INDIVIDUALMENTE 14 PERSONAGENS DO JOGO
- MISTÉRIO: POR QUE SÉRIES CLÁSSICAS ESTÃO DESAPARECENDO?
- TOP 20 DOS ANOS 1990, A ERA DE OURO DOS FIGHTING GAMES

NESTA EDIÇÃO: **HYRULE WARRIORS LEGENDS STAR CITIZEN**
YO-KAI WATCH ASSASSIN'S CREED CHRONICLES THE PARK
JUST CAUSE 3 RAINBOW SIX SIEGE UNDERTALE VAMPIR
TELLTALE'S BATMAN SHAQ FU: A LEGEND REBORN UFC 2

CASE tamboR Nº 169 • R\$ 14,90
ISSN 2175-2265 00169

9 772175 226004



QUANDO UM DITADOR SANGUINÁRIO TOMA SUA CIDADE, VOCÊ VAI À LUTA.



Explore uma ilha paradisíaca do Mediterrâneo com completa liberdade vertical. Faça OneDrive, Base Jumps e Free Drivers em um mundo aberto com praticamente zero restrições.



Deslize pelo ar e pelas montanhas com sua Wingsuit, dando a você uma vantagem inédita sobre os inimigos.



Compre agora o Just Cause 3 para Xbox One e tenha acesso a um código para baixar a versão digital de Just Cause 2*

Lançamento

mom



Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse
saraiva.com.br/games



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



Saraiva

Este produto está disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar. *Oferta válida somente enquanto durarem os estoques. Código incluso somente na versão de Xbox One.

EDITORIAL

Ecá estamos nós de novo, firmes e fortes. O país atravessa uma de suas piores crises econômicas, temos um Ministro da Justiça que diz que games incentivam violência (José Eduardo Cardozo soltou essa “pérola” em janeiro último, em um evento da Organização dos Estados Americanos), temos um governo que taxa produtos de videogames como se fossem armas de fogo e seguidamente lemos sobre o fechamento de cadeias de lojas no país. Apesar disso tudo, cá estamos, firmes e fortes, e muito felizes com o que este ano nos reserva.

Somos, antes de qualquer coisa, irremediavelmente apaixonados por videogames há décadas, portanto, não há como não festejar a safra de lançamentos prevista para esta temporada.

Quem é fã de jogo de luta, certamente está há pelo menos uns seis meses sonhando com *Street Fighter V*. Pois a nossa capa desta edição destrincha o game em todos os detalhes e ainda pedimos ao produtor Peter Rosas para dar sua opinião para mais de uma dezena de lutadores do novo título. E em um especial sobre o gênero, discutimos a importância e a relevância dos games de luta hoje em dia e elencamos os melhores títulos do estilo nos anos 1990, a era de ouro desse tipo de jogo. Simplesmente não dá para perder nenhuma linha das mais de 20 páginas do especial.

Mas esta edição também aborda as celebridades que estão entrando de cabeça no mundo dos games. Em *UFC 2*, a musa Ronda Rousey é o grande destaque, enquanto em *Shaq Fu: A Legend Reborn* a estrela é Shaquille O’Neal, astro do basquete americano. Já em *Star Citizen*, quem brilha é Gillian Anderson, a Dana Scully da série cult *Arquivo X*. Falamos um pouco de cada um deles nesta edição.

Também não podíamos deixar de falar sobre o fenômeno *Yo-Kai Watch*, que já é considerado o sucessor do *Pokémon* como maior febre entre os japoneses. Confira a partir da página 40 desta edição porque ele virou literalmente um fenômeno.

O ano está só começando, mas vamos logo avisando: prepare-se que esta temporada será matadora. Mesmo.

Fernando Souza Filho



6 STREET FIGHTER V



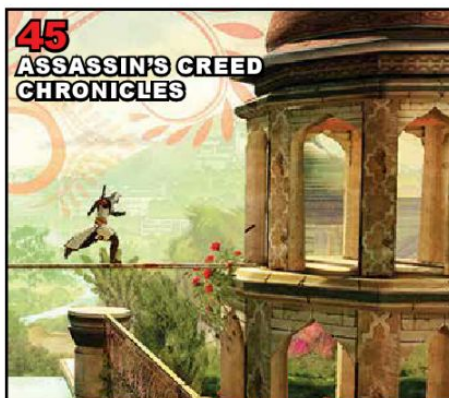
30 STAR CITIZEN



32 UFC 2



40 YO-KAI WATCH



45 ASSASSIN'S CREED CHRONICLES



52 HYRULE WARRIORS LEGENDS

DRAGON'S DOGMA™

DARK ARISEN



Agora disponível em PC.

PS3 XBOX 360 PC



WBGamesBR



CapcomUnityBR



WBGamesBR



CapcomUnityBR

16

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2016 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

CAPCOM®

STREET FIGHTER

Um dos games de luta mais tradicionais e queridos do mundo não chega sem um grande hype – até porque agora tem muitas novidades. Convidamos o produtor do jogo a comentar 14 desses personagens que você encontra por lá neste especial exclusivo da EGW, que tem ainda uma polêmica sobre o futuro dos títulos do gênero e um Top 20 com os melhores dos anos 1990, a Era de Ouro dos jogos de luta

► Bruno Rubio





Faltava pouquíssimo tempo para o lançamento, mas *Street Fighter V* ainda rendia muito assunto. Lutadores foram revelados a conta-gotas, ainda não se sabe muito sobre os modos de jogo e não faz muito tempo que foi detalhada a dinâmica das atualizações futuras. Muitas dúvidas permanecem e, para tentar esclarecer algumas delas, batemos um longo papo com Peter “Combofiend” Rosas, produtor da Capcom, sobre os mais variados aspectos do jogo que promete, mais uma vez, tomar de assalto os corações dos apaixonados pela turma de Ryu e cia.

EGW: A Capcom afirmou que não haverá versões Super e nem Ultra para *Street Fighter V*. No entanto, muitos de nossos leitores estão céticos: eles defendem que a empresa nega, mas acaba lançando assim mesmo. O que você pode nos adiantar sobre isso?
Peter Rosas: Posso dizer que realmente não temos intenção de lançar as “futuras versões”. Não haverá nenhum lançamento além do disco inicial de *Street Fighter V*. Quando o jogador comprá-lo, toda atualização será lançada através de DLCs, seja novos cenários, personagens, roupas ou balanceamento de lutadores. Reafirmo: não haverá nenhuma versão Super, Ultra, nem nada desse tipo.

Como será o lançamento dessas atualizações? Vocês pretendem lançar uma grande quantidade de itens entre espaços longos de tempo ou acreditam ser melhor que a disponibilização de conteúdo extra seja feita pouco a pouco, uma vez por semana ou por mês?

Em termos de balanceamento de personagens, é possível que tenhamos algo em torno de uma atualização por ano, já que o game será utilizado na Capcom Pro Tour e isso [balanceamento] é um assunto muito sério para os participantes, pois eles passam muito tempo treinando suas estratégias com um personagem específico. Não podemos fazer mudanças sem estudo, sem que tenhamos informação e tempo suficientes para tomarmos a melhor decisão. A respeito do conteúdo extra, ainda não revelamos nosso plano de lançamento, então falaremos mais sobre isso em breve. Mas garanto que não será feita toda de uma vez.

***Street Fighter V* traz de volta velhos conhecidos, mas de um jeito novo. Existe uma linha tênue entre modificar um personagem e transformá-lo em algo completamente diferente. Como foi encontrar esse equilíbrio?**
 Concorro sobre existir uma sutileza entre alterar um personagem e desca-

“O que mais faz sentido atualmente é oferecer *Street Fighter* como um serviço. Se essa forma é parecida com a que outros jogos fazem, paciência”

Peter Rosas





R. Mika foi uma novidade de última hora

racterizá-lo por completo, mas em termos de design dos personagens, nos perguntamos como cada um é visto pelas pessoas. Observamos quais eram as características mais marcantes e o que poderíamos fazer para que se sobressaíssem desta vez. Ken, por exemplo, ainda tem o Hadouken, o Shoryuken e o Hurricane Kick, no entanto, eles estão mais agressivos, diferente do estilo do Ryu. Outro bom exemplo é o Nash: queríamos que ele tivesse mais

personalidade, não sendo apenas o “outro Guile”. Embora ainda tenha o Sonic Boom, já que ele é o criador desse golpe, possui distintos ataques agora, o que o torna um pouco diferente. Reconhecível ainda, mas novo ao mesmo tempo.

Todas as desenvolvedoras de games de luta costumam oferecer diferentes modos de jogos. A NetherRealm Studios, por exemplo, é famosa por

inserir profundos modos de história em seus títulos. Outras por vezes incluem complexos modos de aventura. O que podemos esperar para Street Fighter V nesse quesito no lançamento e também no período posterior a ele?

Infelizmente, ainda não revelamos todo o conteúdo do jogo, mas o faremos em breve. Fiquem atentos para as novidades, mas não posso falar nada mais a respeito antes do lançamento oficial no mundo inteiro.



A parte gráfica recebeu um tratamento tecnológico espetacular

“Balanceamento é um assunto muito sério, pois os jogadores passam muito tempo treinando suas estratégias com um personagem específico”

Peter Rosas

OK, OK, pelo menos nós tentamos...

[Gargalhadas gerais]

O modelo de negócio adotado para ser usado em *Street Fighter V* – um só disco, DLCs podendo ser comprados com dinheiro real ou moeda virtual obtida dentro do jogo – se assemelha muito ao que é praticado com MOBAs como *League of Legends* e *DOTA 2*. Esses jogos tiveram alguma influência na Capcom para essa escolha?

Sempre olhamos para todos os modelos de negócios praticados na indústria, mas não significa que eles tenham uma direta influência em nós. O que mais faz sentido



Peter Rosas, o simpático produtor do game

atualmente é oferecer *Street Fighter* como um serviço, essa é a direção certa para a marca. Se essa forma é parecida com a que outros jogos fazem, paciência. Mas esse é o nosso próprio plano de negócios.

Falando agora sobre e-sports, que é o

assunto do momento: a Capcom tem um objetivo de onde quer chegar?

Sim, nós definitivamente queremos levar *Street Fighter* para o maior número possível de pessoas. O jogo é muito popular, além de bastante versátil, então ele é perfeito para os que desejam se tornar profissionais e ganhar dinheiro com isso.



Aqui é Brasil, mano: quero ver bater de frente com a Laura...



E queremos ter certeza que isso continue sendo possível ano após ano.

No segundo semestre de 2015, a final do campeonato brasileiro de *League of Legends* levou 12 mil pessoas a um estádio de futebol em São Paulo. Este é um número que a Capcom desejaria alcançar?

Certamente que sim e sinto que estamos no caminho certo para isso. Todo ano na Capcom Cup, nossos números, em termos de público, têm aumentado. Mais e mais pessoas estão interessadas em *Street Fighter* e apoiam nossos eventos. Estamos chegando lá.

Sabemos que a FGC [Fighting Games Community, ou seja, comunidade de jogos de luta] é enorme e não se resume apenas a *Street Fighter*. Mas em termos de e-sports relacionados à FGC, a Capcom vê a si mesma como líder?

Sim, nos vemos como líder sim. Muitos eventos relacionados à FGC eram indepen-


“Toda atualização será lançada através de DLCs, seja novos cenários, personagens, roupas. Não haverá versões Super, Ultra, nada desse tipo”

Peter Rosas

des, meio que com cada um fazendo a sua própria coisa. Quando a Capcom entrou na jogada, nós unificamos muitos deles, visando um bem maior de trazer mais gente aos torneios. Agora, muito mais pessoas assistem a esses eventos e o número de participantes também aumentou. Os antigos organizadores independentes nos ajudam ao fazer parceria conosco ao mesmo tempo em que nós os ajudamos ao possibilitar uma maior visibilidade aos torneios. Toda a comunidade está crescendo e nós estamos tentando subir o nível de produção para que, quando alguém se

conecte e assista a um campeonato de *Street Fighter* pense “Uau, que máximo!”, mostrando que a organização está tão profissional quanto qualquer outro evento.

Você acredita que *Ultra Street Fighter IV* e *Street Fighter V* poderão coexistir em torneios futuros ou eventualmente o novo substituirá o antigo?

No que se refere a Capcom Pro Tour do próximo ano, teremos apenas *Street Fighter V*. Agora, quanto aos demais, dependerá apenas da comunidade. Se as pessoas quiserem continuar jogando *Ultra*, e acredito que irão, pois muitos adoram o jogo, eles são mais do que livres para fazê-lo. Enquanto os jogadores continuarem dando suporte, o jogo ainda pode crescer e atingir a ainda mais gente. No entanto, os recursos da Capcom em 2016 estão voltados apenas para *Street Fighter V*. 



Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Capcom, Dimps | Editora: Capcom | Lançamento: Fevereiro/2016



LAURA “Sabemos que os brasileiros adoram o Blanka e que davam como praticamente certo a inclusão dele no jogo. No entanto, nós pensamos nos vários estilos de luta que ainda não estavam representados na série e o jiu-jitsu brasileiro, hoje muito popular no mundo todo, era um deles. Para incluí-lo, precisávamos de um personagem realmente novo e foi assim que chegamos até ela.”

O QUE VOCÊ ACHA DESSES PERSONAGENS, PETER?

Pedimos a Peter Rosas que desse sua opinião sobre cada um dos 14 personagens revelados inicialmente. Com a palavra, o produtor:

KEN "Podemos dizer que distanciou de Ryu como em nenhum outro jogo da série. Ken sempre foi visto como mais agressivo e fizemos com que seu estilo refletisse essa impressão. O V-Trigger permite que ele 'voe' mais pela tela ao mesmo tempo que seu V-Skill faz com que ele corra em direção ao oponente. Ele está muito mais ágil que Ryu, embora provoque um pouco menos de dano que seu amigo de infância. Ryu é mais concentrado e golpeia com mais força."



CAMMY "Com tantos lutadores apresentando modificações significativas, jogar com ela é meio como se sentir em casa, pois as alterações foram mínimas. Posso destacar seu V-Trigger, que permite uma boa conexão de golpes, como um combo usando o Cannon Spike imediatamente após um Cannon Drill."



NASH "Há uma pequena confusão envolvendo o nome do personagem, com algumas pessoas achando que Nash seria o nome japonês e Charlie seria o americano, tal qual acontece com Veja/Balrog/M.Bison. Não é nada disso. Charlie Nash é o nome do personagem, assim como Guile se chama William Guile. Então nos perguntamos: 'Por que chamamos um pelo nome e outro pelo sobrenome? Devemos ser consistentes'. Assim padronizamos o uso do sobrenome."



ZANGIEF “Quando executado seu V-Skill, Zangief flexiona os músculos e anda em direção ao oponente, podendo absorver até um golpe, como se tivesse uma armadura. Logo após ele faz uma pose e pode continuar andando. Isso pode ser útil contra oponentes que querem manter distância lhe atirando projéteis.”



VEGA “Sempre foi visto como um personagem de defensiva, desviando-se dos ataques aqui e ali. Então, pensamos que poderíamos torná-lo mais ativo. Para isso, alteramos os comandos de todos os seus movimentos [não há mais nenhum golpe de carregar]. Ainda estamos experimentando seu novo estilo de jogo, mas desde já nos parece mais divertido jogar com ele do que antes.”



M. BISON “A idéia principal é apresentá-lo como o Bison definitivo. Queríamos que ele se mostrasse realmente psicótico. O Psycho Crusher é o seu golpe mais marcante e se você se lembra do *Street Fighter Alpha 3*, sabe o quanto era impressionante ver como ele varria toda a tela. Então ficamos com isso em mente, que este era o seu ataque mais forte e que deveria ser algo parecido com aquilo. Por isso, transformamos o golpe, de ataque especial para Critical Art.”



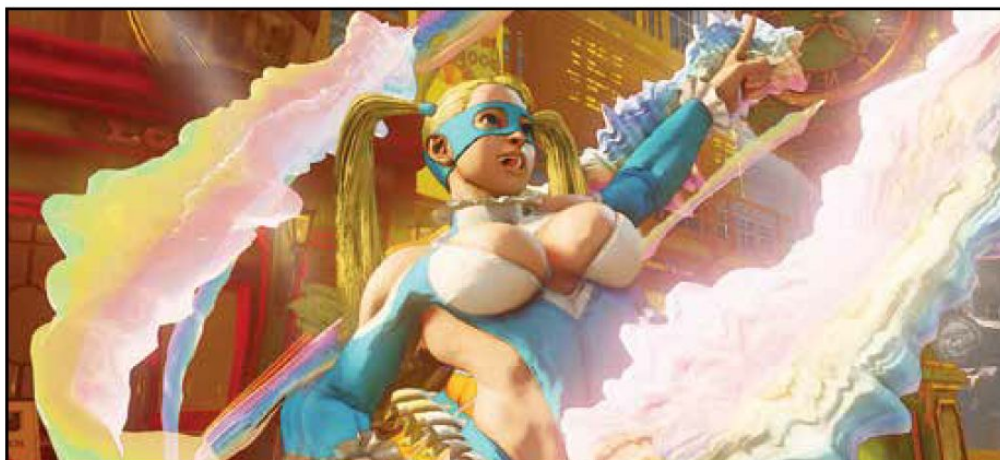
BIRDIE “Mesmo sabendo que não era exatamente um favorito, resolvemos trazê-lo de volta porque tínhamos um bom design em mente. Imaginamos que a razão de ele não ter sido popular no passado foi por ser meio chato. Assim, pensamos em reinventá-lo, colocar algumas brincadeiras com bananas, rosquinhas e, de maneira geral, torná-lo mais legal e dar-lhe mais uma chance. Desde o anúncio, os jogadores têm sido bastante receptivos a ele.”



CHUN-LI "Acredito que seja a personagem que mais sofreu modificações desde o anúncio inicial. No primeiro trailer, havia um Spinning Kick aéreo que acabou sendo removido e o V-Trigger dela também era um pouco diferente. Na época do trailer, o jogo estava apenas 20% concluído e no meio do caminho acabamos entendendo que não era a direção correta a seguir. Assim, fizemos as alterações necessárias."



RYU "Havia uma preocupação de que o Parry [movimento de anular um golpe do adversário que antes era parte do sistema de jogo usado por todos os personagens em *Street Fighter III*] poderia ser muito forte, então seguimos fazendo os ajustes necessários. A questão é que faz sentido para o personagem, combina com sua personalidade. Ryu é um lutador que está sempre atento ao seu oponente, tentando antecipar os próximos movimentos e totalmente focado na essência da batalha. Então pensamos que o Parry seria perfeito como seu V-Skill e implementamos."



R. MIKA "Tanto o V-Trigger quanto seu Critical Art fazem a personagem interagir com sua amiga Nadeshiko. Vale lembrar que embora somente em *Street Fighter V* ela interfira na luta, não é uma personagem nova. Mesmo não aparecendo em *Street Fighter Alpha 3*, uma revista chamada Capcom Secret File já referenciava Nadeshiko como parceira de Mika."



RASHID "Sendo um personagem baseado no vento, em muitos de seus ataques ele voa de um canto a outro da tela. Já ouvi comparações, ao meu ver bastante equivocadas, com Joe Higashi, de *The King of Fighters*. A única semelhança são nos golpes que produzem um tufão. Fora isso, não vejo qualquer similaridade entre eles."



KARIN "Completamente oposta à situação de Birdie, sendo uma das personagens mais populares de série e por um bom tempo tivemos pedidos para trazê-la de volta. Mas a razão pela qual ela voltou é a mesma de seu colega menos popular: porque tínhamos um bom design para a personagem e fazia sentido inseri-la no cast do jogo."

NECALLI "Por ele ficar todo poderoso e com aquele cabelo de fogo quando ativamos o V-Trigger, algumas pessoas apontaram uma leve semelhança com Gill, de *Street Fighter III*. Por isso, me perguntaram se ele é o chefe do jogo. Já respondendo desde já: não, não é."



JÁ COM OS DIAS CONTADOS

Será que os games de luta estão com os dias contados? Por que diabos eles possuem uma longevidade tão diferente de outros gêneros que já foram tão populares, como J-RPG e survival horror? Vamos tentar responder!



Jogos de luta foram durante muito tempo os mais populares do mundo. Tanto é que nas gerações 16 e 32-bit havia quem escolhesse qual console comprar baseado na disponibilidade dos jogos do gênero para o sistema. Vale até destacar que os famosos fliperamas tornaram-se febre na década de 1990 por causa de games como *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *King of Fighters*.

Hoje em dia, o gênero de luta não detém a mesma força de outrora, mas se analisarmos o mercado de jogos eletrônicos a situação não é tão crítica se considerarmos outros gêneros que estão em baixa, como survival horror, J-RPG e RTS. A diferença é que as principais franquias de jogos de luta mantiveram-se vivas até os dias de hoje, enquanto que as principais séries dos gêneros retrô mudaram drasticamente suas respectivas mecânicas ou entraram em longos hiatos e continuam sem previsão de novos lançamentos.

Dito isso, fica uma questão no ar: será que os jogos de luta estão seguindo esse caminho e estão com os dias contados?

Os dois jogos de luta mais populares desde sempre são *Street Fighter* e *Mortal Kombat*. As duas franquias estão vivas e fortes no mercado, com lançamentos recentes e vendas suficientes para pagar suas produções. Entretanto, há de se considerar que ambas tiveram mudanças significativas na jogabilidade. Vamos dizer que as duas franquias se adequaram às novas tecnologias e ao gosto dos jogadores,

Hoje em dia, o gênero de luta não detém a mesma força de outrora, mas se analisarmos o mercado de jogos eletrônicos a situação não é tão crítica

quem sabe para atrair novos fãs. Se analisássemos apenas os dois maiores jogos do estilo, ficaria implícita que o gênero não está morto. Mas e se considerarmos que esses jogos não são nenhum pouco parecido com o que eram há duas décadas?

OS REIS DAS LUTAS

Note que *Mortal Kombat X* está mais rápido e até mais fácil do que era na época de *Mortal Kombat II*. Em contrapartida, a Capcom renovou sua franquia *Street Fighter* com o lançamento de *Street Fighter IV* e já mostrou que *Street Fighter V* será ainda mais rápido e simples do que o jogo anterior. Dificilmente uma pessoa poderia dizer que *Street Fighter V* pertence à mesma série de *Street Fighter II*.

Mas a pergunta no parágrafo anterior não é justa, afinal de contas, qual franquia não teve de se renovar com o tempo?

Até mesmo *King of Fighters*, da SNK, sofreu algumas mudanças sensíveis na



jogabilidade para se manter relevante no cenário mundial. Após o lançamento de *King of Fighters XIII*, a SNK colocou a franquia na geladeira, até que anunciou o lançamento do 14º jogo para este ano. Assim como ocorreu em *Street Fighter*, a produtora aposta em gráficos remodelados em 3D e em uma jogabilidade mais rápida para reascender a importância da série.

Outra franquia lendária dos jogos de luta é *Smash Bros.*, da Nintendo. O título da Big N quase não sofreu mudanças desde sua introdução, em 1999. Ainda que os gráficos sejam muito melhores que os do título original, a mecânica de jogo é praticamente a mesma, assim como o fator diversão. O mesmo pode ser dito de *Killer Instinct*, trazido de volta pela Microsoft após anos no limbo. O game de luta teve um controverso lançamento digital através de temporadas, mas nem isso diminuiu sua qualidade. Apesar de remodelado esteticamente e possuir uma jogabilidade nova,

Se por um lado jogos como *Killer Instinct* e *King of Fighters* foram trazidos de volta, há aqueles que sequer estão perto de ganhar novas versões

é satisfatório ver personagens clássicos como Glacius e Riptor de volta às arenas virtuais. Há quem considere que o original do Super Nintendo é melhor, porém, há de se concordar que o reboot da Double Helix foi um trabalho e tanto.

A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

Mas nem tudo são flores no gênero de luta. Se por um lado alguns jogos como *Killer Instinct* e *King of Fighters* foram trazidos de volta, há aqueles que sequer estão

perto de ganhar novas versões. Este é o caso de *Soulcalibur* e *Virtua Fighter*. Ambos tiveram suas últimas versões em 2012 e desde então não demonstraram sinais de que poderão voltar (pelo menos não nas séries principais).

Infelizmente, para os fãs de *Soulcalibur*, não há nenhum plano de lançar um novo título no momento, nem mesmo spin-offs. Possivelmente, a Namco está avaliando se vale a pena um novo título, visto que *Soulcalibur V* não teve vendas tão expressivas quanto seu antecessor. No caso de *Virtua Fighter*, há uma expectativa crescente de que a Namco e a Sega criem um crossover com *Tekken*, mas ainda não há nada confirmado oficialmente.

Por falar em *Tekken*, a Bandai Namco tem planos ambiciosos para seu game de luta: *Tekken 7* deve ser lançado para o PlayStation 4 em algum momento de 2016, com uso da Unreal Engine e com uso da tecnologia de óculos de realidade virtual.





Mortal Kombat X

Personagens clássicos estarão de volta, como Devil Jin, King e Yoshimitsu. A novidade fica por conta da entrada de Akuma, da franquia *Street Fighter*. Isso mostra que os produtores estão engajados em dar algo de novo aos seus jogadores, mesmo que não sejam novas mecânicas.

Até aqui, podemos concluir que o gênero de luta não está nem perto de deixar de existir, ainda que os jogos deste tipo não estampem tantas capas de revistas como antigamente. Contudo, é necessário destacar alguns títulos que parecem estar no caminho da obscuridade.

ALGUNS FICARAM DE LADO

O primeiro da lista *Darkstalkers*, da Capcom. A franquia sempre foi sinônimo de qualidade, mas por algum motivo a produtora decidiu colocar a franquia em stand-by. *Darkstalkers Resurrection* foi uma compilação em HD dos primeiros jogos da série. O lançamento de *Resurrection*

Após analisar as maiores franquias de jogos de luta, fica claro que o gênero está longe de morrer e as perspectivas para o futuro são bastante animadoras

foi modesta (apenas em formato digital), e devido às vendas baixas, o executivo da Capcom Matt Dahlgren disse que não há planos futuros para *Darkstalkers*.

Felizmente, para os fãs de jogos de luta tipicamente influenciados pela cultura japonesa, a Arc System não tem intenção de descontinuar nenhuma de suas duas franquias mais famosas: *Guilty Gear* e *Blazblue*.

Ambos tiveram lançamentos em 2015, sendo que *Blazblue Central Fiction* apenas

teve versão para Arcade e *Guilty Gear Xrd* também saiu para arcade em agosto último, mas tem port programado para oPS3/PS4 ainda em 2016.

Após analisar rapidamente as maiores franquias de jogos de luta do cenário mundial, fica claro que o gênero não apenas está longe de morrer, mas também que as perspectivas para o futuro são bastante animadoras.

Evidentemente, alguns clássicos dificilmente verão a luz do dia novamente, como *Rival Schools*, *Samurai Shodown* ou *Fatal Fury*. Ainda assim, é muito recompensador ver que as principais séries ainda estão ativas ou com planos futuros.

E ainda que o lançamento de um novo *Mortal Kombat* não cause o mesmo frisson da década de 1990, basta comparecer a alguma feira de jogos eletrônicos para constatar que o público ainda continua bastante fiel à saga de Liu Kang e a outros tantos jogos de combate. 🎮



Killer Instinct na nova versão para Xbox One



Tekken 7, que está vindo por aí!

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX | SIEGE



GANHE UM
SQUEZE

a partir de:
R\$ 129,90

JUST CAUSE 3



por apenas:
R\$ 249,90

pontofrio.com
www.pontofrio.com.br/ofertasegw

Televentas
4002-3050

OS HERÓIS DA ERA DE OURO

O auge dos game de luta foram nos anos 1990, ninguém pode negar. Por isso, considerando que o estilo vive em um momento muito especial, reunimos os 20 títulos que representam bem a Era de Ouro desse gênero



1. STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

Plataformas: Arcade, Super Nintendo, Genesis, PC Engine, Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, PC, 3DO, Sega Master System, Game Boy, Wii Virtual Console, Wii U (apenas via eShop)
Editora: Capcom
Lançamento: 1991

Este é o que podemos considerar o pai dos jogos de luta. *Street Fighter II* foi um marco na história dos videogames e definiu um padrão. Seu antecessor, lançado em 1987, fez pouco sucesso e poucas pessoas conheciam. *Street Fighter II* foi um jogo revolucionário, tinha oito personagens jogáveis (cada um de um país diferente), um controle de seis botões que tornava o game bastante técnico e personagens muito carismáticos. Ele recebeu diversas versões nos anos seguintes. Foi um título bastante inovador para a época, que logo se tornou uma febre entre os jovens. Repetiu o sucesso nos consoles, pouco depois do arcade.

2. ART OF FIGHTING

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Neo Geo CDX, PC Engine, Super Nintendo, Mega Drive, Playstation, PlayStation 2
Editora: SNK
Lançamento: 1992

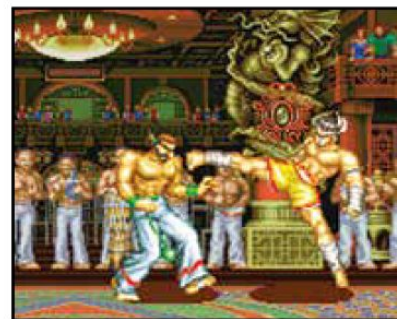
Art of Fighting foi a segunda franquia da SNK. Era um jogo inovador, com personagens grandes, em que a tela se afastava ou se aproximava de acordo com as características visuais de cada um. Os gráficos eram excelentes, assim como a trilha sonora. Havia o modo história (com Ryo e Robert) e o modo versus, que podia ser jogado com qualquer personagem. Existia ainda o botão de provocação, que drenava a energia do golpe especial do adversário. Para utilizar o recurso, o jogador deveria estar a uma certa distância, pois ficava sem defesa.



3. FATAL FURY: KING OF FIGHTERS

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Neo Geo CDX, Mega Drive, Super Nintendo, Windows
Editora: SNK
Lançamento: 1992

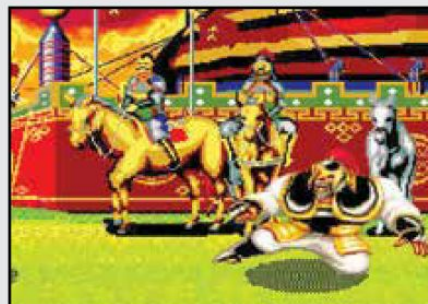
O primeiro *Fatal Fury* tinha três personagens selecionáveis: os irmãos Terry Bogard e Andy Bogard, além de Joe Higashi, amigo da dupla de irmãos. Uma das inovações do game era poder mudar de plano durante a luta, dando toquinhos no direcional para cima ou para baixo. Os gráficos eram bem coloridos e a jogabilidade era ótima. A história girava em torno do malvado Geese Howard, que havia assassinado os pais de Terry e Andy, por isso os irmãos buscavam vingança, contando com o apoio do amigo Joe.



4. WORLD HEROES

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Neo Geo CDX
Editora: SNK
Lançamento: 1992

Ele foi considerado o principal clone de *Street Fighter II*. Havia várias referências, como o número de lutadores, semelhanças entre os protagonistas de ambos os games, além de diversos personagens parecidos. Mas o jogo era muito bom e divertido, fez muito sucesso no início dos anos 1990. Ele era bem original, com cenários de paredes eletrificadas ou com espinhos nos cantos da tela, em que o personagem não podia encostar para não sofrer danos. O melhor eram os personagens, carismáticos e excêntricos.





5. FATAL FURY 2

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, PlayStation 2
Editora: SNK
Lançamento: 1992

O segundo jogo da franquia tinha como maior novidade, a possibilidade de jogar com mais personagens, e não mais apenas com Terry, Joe e Andy. O número de personagens também era maior e foi neste jogo que Mai Shiranui, a eterna musa dos games, fez sua estreia. O game tinha quatro chefões que não podiam ser selecionados pelo jogador: Billy Kane, Axel Hawk, Laurence Blood e Wolfgang Krauser. Desta vez, Geese Howard havia ficado de fora do game e os gráficos mantiveram o padrão do game original.



6. WORLD HEROES 2

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Neo Geo CDX, Super Nintendo, PlayStation 2
Editora: SNK
Lançamento: 1993

O segundo jogo da franquia tinha seis novos personagens e novos golpes para os já existentes. Graficamente, ele mantinha a qualidade do seu antecessor, assim como a trilha sonora. Havia o modo história normal e o modo death match. O game utilizava boa parte da mecânica do original, com o mesmo sistema de botões, sendo que havia um botão específico para provocar o adversário, ou se estivesse próximo, servia para derrubar o oponente. Pouco depois teve uma versão melhorada chamada *Jet*.

7. VIRTUA FIGHTER

Plataformas: Arcade, Sega Saturn, Sega 32X, Windows
Editora: Sega
Lançamento: 1993

Ele foi um dos primeiros jogos poligonais e o primeiro jogo de luta 3D, desenvolvido pela Sega, em 1993. O game era bem simples, com apenas três botões — chute, soco e defesa. Os gráficos eram inovadores para a época e os personagens eram lutadores “normais”, todos praticantes de artes marciais reais, sem os poderes dos jogos de luta 2D tradicionais como *Street Fighter*. Havia nove lutadores e o jogo causou um grande impacto, não só entre os jogadores, mas também na mídia especializada.



8. SAMURAI SHODOWN

Plataformas: Arcade, Neo Geo
Editora: SNK
Lançamento: 1993

Este foi o primeiro game de luta a apresentar lutadores empunhando armas. Era baseado na era dos samurais, ninjas e outros tipos de lutadores do Japão antigo. Tínhamos 12 personagens jogáveis, sendo que o samurai Haohmaru era o principal. O jogo era bastante dinâmico, os personagens eram lentos, mas podiam correr com dois toques no direcional. Havia a barra de raiva, que quando preenchida, aumentava a força. Graficamente, ele era muito bem feito e a trilha sonora era sensacional.





9. ART OF FIGHTING 2

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Neo Geo CDX, Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation 2
Editora: SNK
Lançamento: 1994

O segundo título da série trouxe a barra de raiva similar à barra de espírito do primeiro game, que limitava o uso de especiais. Desta vez, todos os personagens eram jogáveis no modo história e um novo chefe secreto, um Geese Howard mais jovem, era uma das novidades (o chefe normal era mais uma vez Mr. Big). O jogo ficou famoso não apenas pela sua dificuldade, mas também por ser um dos games com a melhor inteligência artificial. Havia ainda novos personagens, como Yuri Sakazaki, irmã de Ryo, o ninja Eiji Kisaragi e Temjin.

11. THE KING OF FIGHTERS 94

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation 2
Editora: SNK
Lançamento: 1994

The King of Fighters foi durante algum tempo o maior jogo de luta dos anos 1990. Era um game composto por diversos lutadores de outros títulos da SNK, como *Art of Fighting* e *Fatal Fury*, além de personagens inéditos. O sistema de trio era novidade e agradou bastante ao público. Os times eram separados por países e só era possível escolher os trios prontos, não sendo permitido selecionar três lutadores aleatórios. Os gráficos eram muito bons e a trilha sonora excelente. A jogabilidade também era bem razoável.



10. SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Plataformas: Arcade, 3DO, Dreamcast, Game Boy Advance, PlayStation, Sega Saturn, PlayStation 2
Editora: Capcom
Lançamento: 1994

Considerada a melhor versão de *Street Fighter II*, a versão *Turbo* tinha gráficos melhorados, trilha sonora e quatro novos personagens: o índio americano T. Hawk, a agente secreta inglesa Cammy, o dançarino jamaicano Dee Jay e o ator-lutador Fei Long, considerado uma das melhores homenagens ao Bruce Lee nos games. Com melhorias na mecânica e novos supercombos, o jogo colocou *Street Fighter* de volta no topo. Além de tudo isso, também tinha Akuma (Gouki, no Japão) como personagem secreto.

12. TEKKEN

Plataformas: Arcade, PlayStation
Editora: Namco
Lançamento: 1994

Tekken foi a resposta da Namco ao *Virtua Fighter*, da Sega. Foi um dos primeiros games de luta 3D e apresentava um visual um pouco mais refinado do que o seu concorrente, além de mais personagens jogáveis. Os controles eram de quatro botões, sendo dois para soco e dois para chute. A defesa era executada colocando o direcional para trás. Na versão para PlayStation, lançada no ano seguinte, a Namco habilitou a opção de desbloquear os sub-chefes, ao terminar o game. Teve várias sequências, que duram até hoje.



13. THE KING OF FIGHTERS 95

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation 2, Sega Saturn, PlayStation, PlayStation 2, Game Boy
Editora: SNK
Lançamento: 1995

O game apresentou leves melhorias em relação ao anterior, com jogabilidade mais leve, novos personagens, cenários e trilha sonora. Mas a maior novidade ficou por conta da possibilidade de o jogador poder montar seu próprio time e não mais ficar preso aos grupos prontos de antes. Isso possibilitou inúmeras combinações de trios, levando o game a ser um dos melhores de luta do ano. Os gráficos mantiveram a boa qualidade. A trilha sonora, principalmente no Neo Geo CD, era excelente.



14. TEKKEN 3

Plataformas: Arcade, PlayStation
Editora: Namco
Lançamento: 1996

Tekken 3 foi considerado o melhor jogo de luta do PlayStation e é considerado o melhor da série até hoje. Tinha 14 novos personagens com jogabilidade melhorada e maior velocidade. Era um game bem equilibrado, ou seja, não existia um personagem que se sobressaía em relação aos demais. Você poderia se tornar um ótimo jogador com qualquer personagem, bastava praticar. As possibilidades de combos eram enormes, sendo muito difícil se especializar em mais de um personagem. Atualmente está disponível na PS Store.



15. SAMURAI SHODOWN 3

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, Sega Saturn
Editora: SNK
Lançamento: 1995

O terceiro game da série trouxe gráficos melhorados, novos personagens e novo enredo. Havia 14 personagens, novos cenários e a trilha sonora mantinha a mesma qualidade da série. Os novos personagens eram mais carismáticos, enquanto outros (como Earthquake, Cham Cham e Genan Shiranui) foram descartados. O simpático velhinho Nicotine deu lugar ao seu neto, Gaira. Enquanto isso, velhos conhecidos como Hahomaru e Genjuro continuavam lá. O novo chefe desta vez era Zankuro Minakuki, um forte samurai.



16. SOUL EDGE

Plataformas: Arcade, PlayStation
Editora: Namco
Lançamento: 1996

Este foi um dos primeiros games de luta 3D que fazia uso de armas. Cada personagem tinha um estilo de luta diferente compatível com a arma que estava empunhando. E o legal é que, dependendo do tipo de arma, os personagens se tornavam mais lentos ou mais ágeis: quem utilizava um nunchaku, por exemplo, era mais rápido do que quem utilizava um machado grande. Gráficamente, o game era muito bonito e havia 15 personagens no total.





17. ART OF FIGHTING 3

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD
Editora: SNK
Lançamento: 1996

Temos aqui o primeiro jogo da SNK a utilizar a tecnologia de captura de movimentos nos personagens. Os gráficos haviam melhorado bastante em relação aos anteriores e os personagens jogáveis eram quase todos inéditos — com exceção de Ryo e Robert. O estilo do game e a jogabilidade continuavam no mesmo estilo, só que bem melhorados. Yuri Sakazaki, a irmã de Ryo, aparece no game apenas como parte do enredo. O novo visual de Robert passou a ser utilizado em *King of Fighters 96*.

19. SOULCALIBUR

Plataformas: Arcade, Dreamcast
Editora: Namco
Lançamento: 1998

Soulcalibur era a sequência de *Soul Edge*, lançada no PlayStation, dois anos antes. Foi lançado originalmente em 1998 para os arcades e, no ano seguinte, para o Dreamcast, com gráficos melhorados. *Soulcalibur* teve o retorno de personagens de *Soul Edge*, assim como outros novos. A história girava em torno da mística espada denominada Soul Edge, que estava em poder de Cervantes de Leon, da Espanha. O clima era belo, e os personagens eram únicos, com habilidades e armas próprias.



18. THE KING OF FIGHTERS 97

Plataformas: Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, PlayStation 2, Sega Saturn
Editora: SNK
Lançamento: 1997

Considerado por muitos fãs como o melhor título da franquia, *The King of Fighters 97* foi sem dúvidas um enorme sucesso. Os gráficos mantiveram o padrão do anterior, que já era melhor do que os dois primeiros. Tínhamos ainda novos personagens e um novo sistema de especial, onde o jogador poderia acumular três barras e soltar um especial mais forte. Não era mais possível carregar a barra segurando os botões como antes. Ele apresentava um enredo excelente e foi o final da saga Orochi, que se iniciou no *King of Fighters 95*.

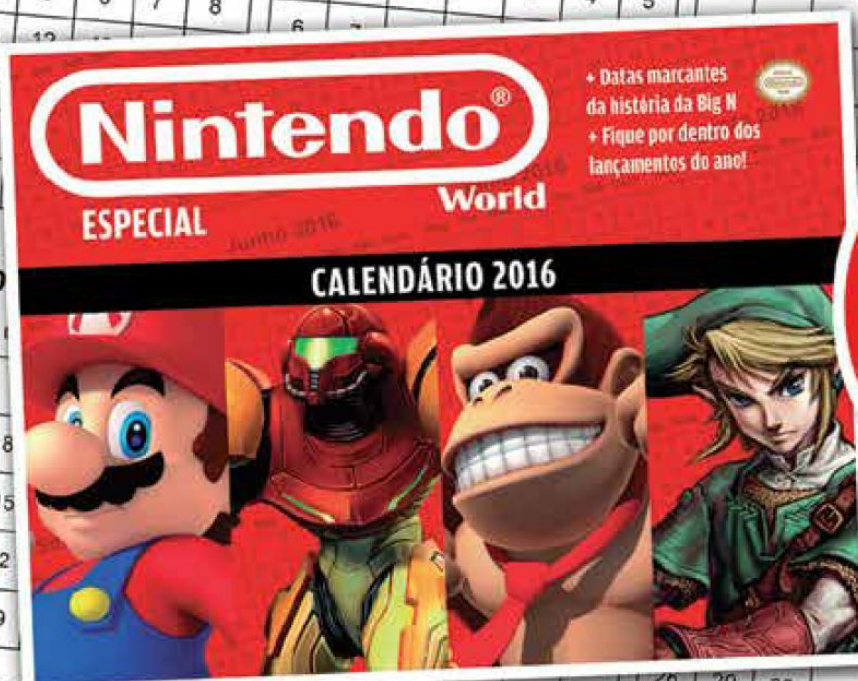
20. STREET FIGHTER III

Plataformas: Arcade, Dreamcast
Editora: Capcom
Lançamento: 1997

Após seis anos do lançamento de *Street Fighter II*, a Capcom lançou *Street Fighter III*, contendo novos personagens e apenas dois velhos conhecidos: Ryu e Ken. O game utilizava uma nova tecnologia, que possibilitava gráficos 2D mais bem elaborados e melhor mecânica de jogo. Era uma continuação direta de *Street Fighter II*, Ryu e Ken já estavam mais experientes e Chun-Li foi incorporada depois, já que tivemos duas sequências denominadas *2nd Impact* e *3rd Strike*. Em ambas as versões, novos personagens foram adicionados.



PASSE 2016 AO LADO DE SEUS GRANDES AMIGOS!



**Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops**

Janeiro 2016

Fevereiro 2016

Março 2016

Setembro 2016

Outubro 2016

Novembro 2016

TAMBOR

CASE EDITORIAL

LEGACY OF THE BEAST

► Fernando Souza Filho

NOVO JOGO DO IRON MAIDEN

Embalado pelo heavy metal clássico do grupo britânico, Eddie vai viajar através de mundos escondidos e se transformar em cada um deles, ganhando poderes específicos de acordo com a época de cada álbum da banda



A maior banda de heavy metal de todos os tempos sempre teve uma conexão com os videogames. O grupo britânico Iron Maiden tem uma ligação forte com tecnologias futurísticas desde a metade dos anos 1980, quando lançou o álbum *Somewhere in Time*. No disco, o mascote Eddie, que é tão conhecido dos fãs quanto a própria banda, adotou um visual futurista que iria acompanhá-lo pelas duas décadas seguintes.

Recentemente, por ocasião do lançamento do álbum *The Book of Souls*, o conjunto lançou o clipe da música *Speed of Light*, que é uma homenagem emocionante aos videogames. E mais: há até um jogo online em 8-bit bem ao estilo NES em <http://speedoflight.ironmaiden.com>. Não contente, agora o Maiden prepara o lançamento de um game completo, que vai se chamar *Iron Maiden: Legacy of the*

Beast. Não é a primeira incursão do grupo nos jogos, pois eles já haviam lançado *Ed Hunter*, no final dos anos 1990. Mas dessa vez a coisa é muito maior.

Legacy of the Beast tem obviamente Eddie como protagonista e estará disponível inicialmente apenas para mobiles (Android e iOS), mas já existem rumores de que chegará também ao PC. Trata-se de um RPG em que Eddie assume formas distintas ao viajar através do tempo e de mundos diferentes. O jogo foi desenvolvido pelo estúdio canadense Roadhouse Interactive (*Warhammer 40,000: Carnage*, *Red Bull Air Race*, *Elemental Power*) junto com a 50cc Games e não precisa nem dizer que a trilha sonora será inteiramente do Iron Maiden, inclusive com versões ao vivo inéditas de alguns clássicos da banda.

Obviamente, Eddie é um protagonista perfeito para um game. Desde que foi criado, nos anos 1970, o monstinho sempre esteve nas capas de todos os

discos da banda, assim como de seus pôsteres promocionais de shows, vídeos e qualquer produto relacionado ao Maiden. O personagem sempre “adota” um visual relacionado a um álbum da banda e, justamente por conta disso, ele é não apenas a personificação perfeita dos músicos, mas praticamente um game ambulante.

Em *Legacy of the Beast*, Eddie adota “personalidades” que assumiu no passado em capas clássicas dos discos do conjunto. Cada versão de Eddie tem habilidades distintas, que você usa para jogar, embalado pela música maravilhosa do Maiden. Nessa jornada, a trilha varia de acordo com a época que Eddie está vivenciando e, para tanto, tem até gravações ao vivo inéditas.

“Sou fã de muito tempo do Iron Maiden, então, sempre pensei que a música, as letras e o conjunto de personagens do grupo forneceriam a base perfeita para uma experiência profunda de RPG”, disse James Hursthouse, presidente da Roadhouse, em



Ed Hunter, o pioneiro



“Sempre pensamos que nossa música e as imagens do Eddie poderiam ser perfeitas para games. Sempre pensamos em fazer isso de novo desde *Ed Hunter*”

Steve Harris



Iron Maiden, a banda que não desgruda do videogame

entrevista à imprensa americana. “Esse jogo que estamos criando agradará a todos os jogadores, até quem vai ouvir o Iron Maiden pela primeira vez.”

Fundador e líder da banda, o baixista Steve Harris não esconde a empolgação com o projeto: “Nós sempre pensamos que nossa música e as imagens do Eddie poderiam ser perfeitas para games. Sempre pensamos em fazer isso de novo desde que lançamos *Ed Hunter*, em 1999. Agora, em 2016, tudo será feito para smartphones, o que torna o jogo ainda mais acessível para todos os nossos fãs e também todos os jogadores em geral.”

O citado *Ed Hunter* foi um jogo muito simples, mas foi muito marcante para os fãs, quase 17 anos atrás. Desenvolvido pela Synthetic Dimensions (*Gauntlet*, *Golden Axe*, *Terminator 2: Judgment Day*, *Perfect Assassin*) e lançado para PC, ele saiu junto com a coletânea *The Best of the Beast*, que marcava a então volta do guitarrista Adrian Smith e do vocalista Bruce Dickinson à banda.

A ideia de lançar um game surgiu na verdade em 1997 e ele iria se chamar *Melt*. Mas a própria banda não gostou do resultado e abortou seu lançamento. Então, o Maiden contratou outro estúdio e começou do zero o que viria a ser *Ed Hunter*, dois anos mais tarde.

ED HUNTER, O PIONEIRO

Ed Hunter vinha em um CD tripla: o primeiro tinha 14 músicas da coletânea, o segundo tinha mais seis músicas e o instalador do jogo, enquanto o terceiro continha o game em si. A versão americana do game tinha uma música escondida, *Wrathchild*, cantada por Bruce Dickinson (a versão original da música, de 1981, era cantada pelo primeiro vocalista do grupo, Paul Di'Anno).

O game era ambientado em diversas locações, de um hospital psiquiátrico até o Inferno propriamente dito, que era tema daquele que é considerado um dos maiores álbuns de heavy metal de todos os tempos, *The Number of the Beast*. O jogo



HEADPHONE PRA ACOMPANHAR?

O Iron Maiden não se limita a fazer música maravilhosa e está sempre lançando produtos com sua marca. Os mais recentes incluem uma linha de cervejas e uma de headphones, com qualidade tanto para ouvir música como para jogar videogame.

O headphone é fabricado pela Onkyo e é feito de titânio, aguentando as frequências mais altas sem “pedir água”. Ele tem ainda tecnologia de sub-câmaras internas que criam uma ambientação muito profunda, perfeita para games de tiro, por exemplo. O cabo não é destacável (é peça única) e é feito com prata pura, para manter o som ininterrupto e intenso.

O preço não é dos mais convidativos (cerca de 250 euros), mas o produto promete qualidade absoluta.

em si era meio repetitivo, mas valia pela trilha sonora espetacular, que embalava as fases de Londres (*Killers*, *Iron Maiden*), do Inferno (*Hallowed be thy Name*, *The Number of the Beast*), do cemitério (*Fear of the Dark*), da Tumba do Faraó (*Power-slave*) e a grande fase final com *The Evil That Men Do*.

Enquanto não temos mais detalhes sobre *Legacy of the Beast*, ficamos aguardando a chegada do avião da banda, pilotado pelo próprio Bruce Dickinson (que é piloto profissional), que desembarca no Brasil em março agora para shows no Rio de Janeiro (dia 17), Belo Horizonte (19), Brasília (22), Fortaleza (24) e São Paulo (26). Como todo fã que se preze, é lá na frente do palco que estaremos em março! 🎧



Plataformas: Mobile (Android, iOS) | **Estúdio:** Roadhouse Interactive | **Editora:** 50cc Games | **Lançamento:** Setembro/2016

STAR CITIZEN

► Makson Lima

UM PROJETO DAS ESTRELAS

De Gillian Anderson (*Arquivo X*) a Gary Oldman (*O Quinto Elemento*), passando pela trilha sonora de Pedro Camacho, novo megaprojeto de Chris Roberts já arrecadou mais de US\$ 2 milhões em investimento coletivo



Campanhas de Kickstarter têm sido cada vez mais ambiciosas. Possivelmente, o sucesso de arrecadação visto em *Broken Age* iniciou essa nova era no desenvolvimento de jogos. Mas algumas pequenas maravilhas estão aparecendo, apesar de alguns acontecimentos duvidosos — e todos que acompanham a novela chamada *Mighty N° 9* sabem bem do que estamos falando. A campanha de *Shenmue 3*, por exemplo, arrecadou milhões em questão de dias, mostrando todo o poder dos fãs e da comunidade de videogames.

Star Citizen entra nesse contexto. Trata-se de um projeto faraônico, envolvendo diversas atrizes e atores de Hollywood e valores de produção vistos apenas em blockbusters das maiores empresas da indústria. Como seu projeto de Kickstarter deu muito certo — mais de quatro vezes o valor pedido foi arrecado —, é certo que teremos *Star Citizen* e toda sua glória intergaláctica em forma de MMO em 2016.

Quem comanda o projeto é Chris Roberts e jogadores de PC das antigas certamente sabem de sua importância por conta de

sua criação, a série *Wing Commander*. Nas palavras do próprio Roberts: “*Star Citizen* é um sucessor espiritual de *Wing Commander*. E nunca trabalhei tanto em minha vida, nem mesmo nos primeiros dias de desenvolvimento do primeiro *Wing Commander*.”

Com cerca de 25 anos de experiência na área, é interessante pensarmos em *Star Citizen* como a obra-prima de seu criador, colocando em prática todo conhecimento adquirido ao longo de todo esse tempo num só lugar. E pelo que nos foi apresen-

COMPOSIÇÃO PARA AS ESTRELAS

Talvez você não saiba quem seja Pedro Camacho, mas certamente seu trabalho primoroso já atingiu seus ávidos ouvidos de jogador de videogame. O talentoso compositor português apresenta bastante diversidade em seu currículo, indo de jogos esquisitos e únicos, com o surreal *Zeno Clash*, dos chilenos da ACE Team, a algo mais épico, com o RPG medieval *Sacred 2*, da Ascaron. Em 2008, Camacho foi premiado pela IGF por seu trabalho em *Audiosurf*. Em termos de sci-fi, o compositor flertou com *Afterfall: InSanity*, um shooter de terror intergalático bem interessante. Esperamos encontrar essa mesma diversidade na trilha sonora de *Star Citizen*, de certo o projeto mais ambicioso que já trabalhou até agora.



tado até o momento, *Star Citizen* parece mesmo fazer jus ao legado de Roberts.

Imagine uma galáxia inteira para explorar — sim, esse é o conceito elementar dessa nova epopeia espacial. Numa perspectiva em primeira pessoa, online ou offline, o jogador vai assumir o papel de um explorador intergalático, desbravando universos, novos planetas e fazendo contato com outras raças e realidades paralelas. *Star Citizen*, em essência, é um “destino” e, caso você queira direcionar seu destino para algo mais clandestino, tornando-se um pirata espacial, ninguém vai se opor. Mas talvez ser um caçador de recompensas faça mais seu estilo? Ou que tal assumir o papel de um contrabandista temido em diversas galáxias? É só escolher.

Trata-se mesmo de um sandbox enorme em proporção, mas denso em conteúdo. Porque de nada adiantaria ter o universo inteiro para explorar se tudo acabasse num enorme e destruidor buraco negro...

TESTE DA CAMPANHA OFFLINE

Squadron 42 é o nome da campanha de *Star Citizen*, passiva de ser experimentada totalmente offline, se assim você preferir. E aí entra a parte interessante: caso você esteja simplesmente vagando pelo universo, cumprindo seus objetivos dentro da classe escolhida de forma plena, comando esquadrões e interagindo com outros jogadores, é bem possível que você receba um convite para ingressar no Squadron 42.

Cabe única e exclusivamente ao jogador escolher fazer parte ou não da trama existente em *Star Citizen*. Essa abordagem “diferente” é bastante interessante como inclusão de unidade ao mito macro e universal da obra.

Claro que grande parte do jogo se dará do cockpit de sua espaçonave, mas ex-



Gillian Anderson no *Arquivo X* (no destaque) e na gravação de *Star Citizen*

DANA SCULLY AGORA VAI PARA O ESPAÇO

2016 será mesmo um ano e tanto para os fãs de ficção científica. Não só temos a volta do seriado quintessencial do gênero, *Arquivo X*, como *Star Citizen* se molda para se tornar uma das experiências mais gratificantes desde o primeiro *Mass Effect*. E no que diz respeito a qualidade de seu elenco, não há a menor dúvida de que será: Gillian Anderson, a eterna ruiva cética e médica Dana Scully (*Arquivo X*), emprestará não só sua voz, mas seu corpo e rosto para uma das protagonistas de *Star Citizen*. Não está satisfeito? Que tal adicionarmos Mark Hamill, o verdadeiro e único Luke Skywalker, além de Gary Oldman, um dos maiores atores de todos os tempos, e Andy Serkis, sumidade em tudo que diz respeito a motion capture? Pois é, vai ser difícil ficar alheio à nova obra faraônica de Chris Roberts em 2016.




“*Star Citizen* é um sucessor espiritual de *Wing Commander*. E nunca trabalhei tanto em minha vida, nem mesmo nos primeiros dias de *Wing Commander*”

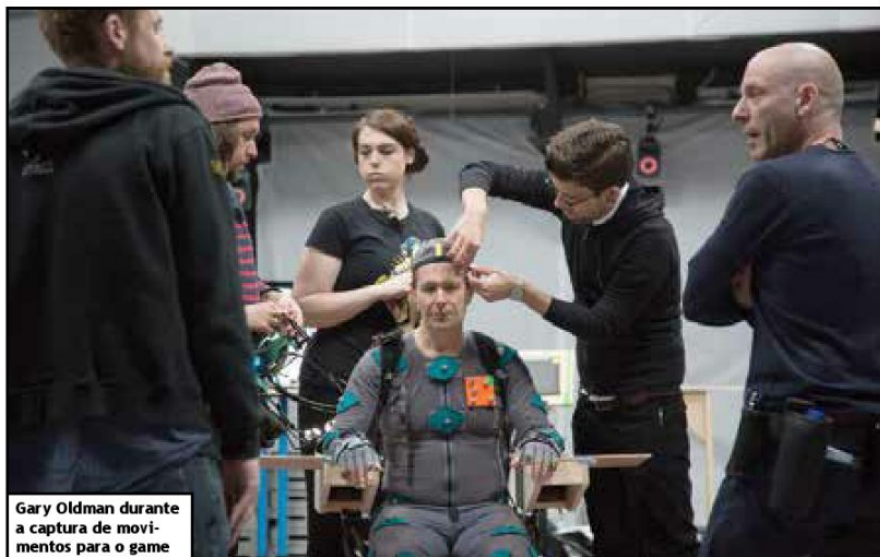
Chris Roberts

ploração terrestre também é importante. Numa perspectiva em primeira pessoa, fervorosos tiroteios com armas laser e canhões de plasma aguardam aqueles que

escolherem os caminhos criminosos. E parece que teremos mesmo um complexo sistema de economia e negociação, além, claro, de vasta diversidade dos equipamentos e armamentos disponíveis.

Mais ainda: mesmo após seu lançamento, o universo de *Star Citizen*, tal qual o nosso aqui da vida real, estará em constante expansão, seja com conteúdo criado pela comunidade ou por seus próprios desenvolvedores.

Star Citizen assusta à primeira impressão. Será mesmo que conseguirão entregar tudo aquilo que prometeram? Só nos basta acreditar na palavra de Chris Roberts, dos mais renomados e veteranos game designers desta indústria vital. E se a verdade está mesmo lá fora, esse é o sujeito certo para nos mostrar o caminho até ela. 



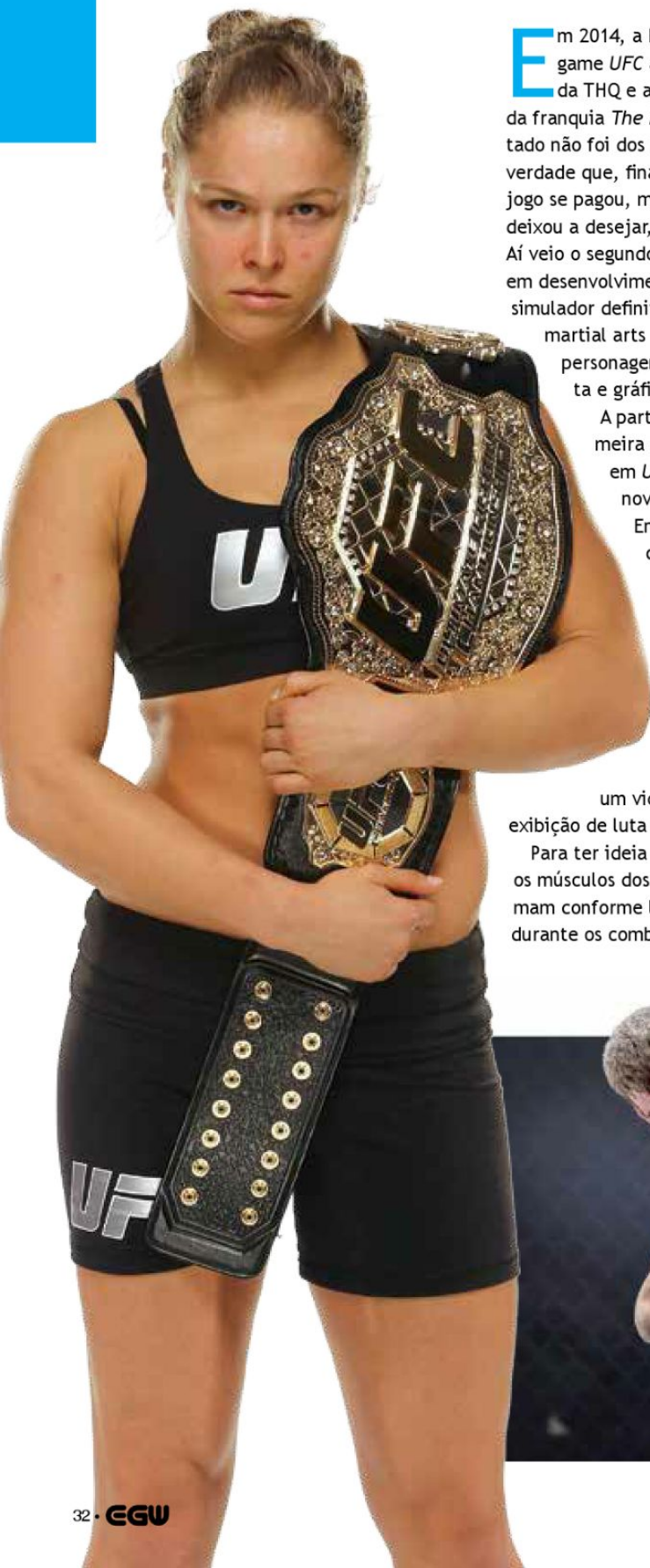
Gary Oldman durante a captura de movimentos para o game



Plataforma: PC | Estúdio: Cloud Imperium
| Editora: Cloud Imperium | Lançamento:
Segundo semestre de 2016

CARISMA DE RONDA ROUSEY

Apesar da impressionante derrota histórica de novembro de 2015, a lutadora americana Ronda Rousey continua em alta com os fãs e estrela a capa do novo jogo, junto com o irlandês Conor McGregor: vem briga boa por aí!



Em 2014, a EA lançou seu primeiro game *UFC* após a polêmica falência da THQ e a colocação em stand-by da franquia *The Fight Night*. Mas o resultado não foi dos mais satisfatórios. É bem verdade que, financeiramente falando, o jogo se pagou, mas a qualidade técnica deixou a desejar, colecionando críticas. Aí veio o segundo round. Após dois anos em desenvolvimento, *UFC 2* promete ser o simulador definitivo para os fãs das mixed martial arts (MMA) graças a um roll de personagens cativantes, física realista e gráficos embasbacantes.

A parte gráfica, aliás, é a primeira coisa a chamar a atenção em *UFC 2*, pois são dignos da nova geração de consoles.

Entretanto, vale destacar que o jogo anterior já era muito bonito. Os modelos virtuais de Jon Jones e Ronda Rousey são absolutamente impressionantes, de modo que algum espectador incauto pode mesmo acreditar que ao invés de um videogame trata-se de uma exibição de luta da televisão.

Para ter ideia dos níveis de detalhismo: os músculos dos personagens se deformam conforme levam pancadas nas lutas durante os combates. E não apenas isso:

os personagens até levam as mãos aos ferimentos e ao suor para enxugá-los durante as lutas. É impressionante!

Um dos aspectos que deixava a desejar no game anterior era a jogabilidade travada com golpes pouco empolgantes e até meio robóticos, deixando muito a desejar quando comparado com *UFC Undisputed*, da lendária THQ. Felizmente, a EA já prometeu diversas melhorias significativas, deixando o jogo mais fluido, com golpes mais rápidos e intuitivos.

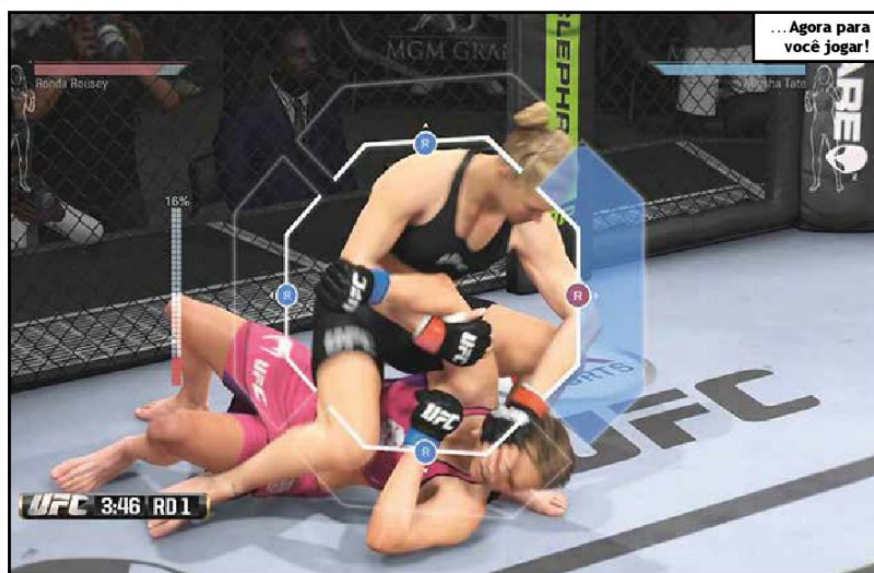
Para isso, a gigante dos games tratou de tornar o sistema de danos mais crível, ou seja, uma cotovelada giratória acaba causando dano mais significativo do que ocorreria no jogo anterior. A “vítima” acaba sentido o golpe ao longo do embate, levando a mão à região afetada constantemente. Assim, *UFC* fica mais parecido com um simulador de combate real do que um jogo arcade como *Mortal Kombat* ou mesmo *King of Fighters*.

A OPINIÃO DO PRODUTOR

“Para algumas pessoas, a jogabilidade era opressora, enquanto outras achavam que não havia muita estratégia”, disse Jazz Brousseau, produtor do game. “Então isso era algo que realmente queríamos melhorar. E acho que fizemos exatamente isso.”

Uma das táticas utilizadas pela equipe de produção para manter os jogadores mais interessados foi o novo sistema de





submissão, que é quando um lutador tenta imobilizar o adversário a fim de fazê-lo desistir do combate. Em *UFC 2*, a submissão se dá através de um sistema de minijogo dentro da luta. O defensor deve mover o direcional analógico até encostar em uma marcação para escapar da finalização, enquanto que o atacante utiliza o analógico para melhorar a posição e impedir o avanço do defensor.

Além disso, outra novidade é que *UFC 2* terá um modo de jogo que só permite a vitória quando o rival cair desacordado na lona, de modo que esses combates serão mais violentos e intensos, em detrimento de combates mais técnicos e realistas. É perfeito para quem quer esmagar botões

até derrubar o oponente.

Outro modo de jogo inédito é o Ultimate Team, inspirado na franquia *Fifa*, que permite ao jogador criar uma equipe de até cinco lutadores para competir com times rivais em partidas online ou offline e usam cards para personalizar o comportamento desses atletas.

PACOTE COM 90 LUTADORES

Quanto aos personagens disponíveis, os jogadores podem esperar a presença das principais estrelas do MMA da atualidade, tais como o irlandês Conor McGregor (atual campeão), Jon Jones, Royce Gracie, Anderson Silva e a americana Ronda Rousey (ex-campeã da categoria galo).



RONDA NA CAPA

A capa de *UFC 2* é dividida entre os lutadores Conor McGregor e Ronda Rousey. Esta é a primeira vez que a americana ilustra a capa de um jogo eletrônico. Ainda que a carreira de Rousey não esteja mais tão no auge, fruto da recente perda do cinturão, a norte-americana ainda é uma figura muito querida entre os fãs do esporte. Não por acaso a EA escolheu a garota para a capa.

Nascida em 1987, Rousey é a primeira campeã do peso-galo feminino do UFC e primeira atleta a conquistar uma medalha olímpica feminina no judô para os Estados Unidos – em Pequim, nas Olimpíadas de 2008.

De março de 2011 a agosto de 2015, Rousey somou 12 vitórias, tornando-se uma das atletas mais bem-sucedidas do UFC. A perda do cinturão ocorreu em novembro de 2015 contra a atleta Holly Holm, do Canadá, em uma luta que durou apenas 59 segundos.

Segundo a EA, o pacote final terá cerca de 90 lutadores. Todos eles foram estudados e recriados para o videogame de forma realista, com trejeitos e características físicas bastante detalhadas.

O game tem previsão de lançamento para o meio do ano de 2016 apenas para PlayStation 4 e Xbox One. De acordo com Brusseau, a geração anterior não terá uma versão devido às limitações técnicas das plataformas mais antigas. A EA, inclusive, não pretende tornar a franquia anual, mas seguir um calendário de lançamento de dois anos a fim de tornar as melhorias técnicas mais evidentes. 🎮



“Para algumas pessoas, a jogabilidade era opressora, enquanto outras achavam que faltava estratégia. Queríamos melhorar isso e acho que conseguimos”

Jazz Brusseau



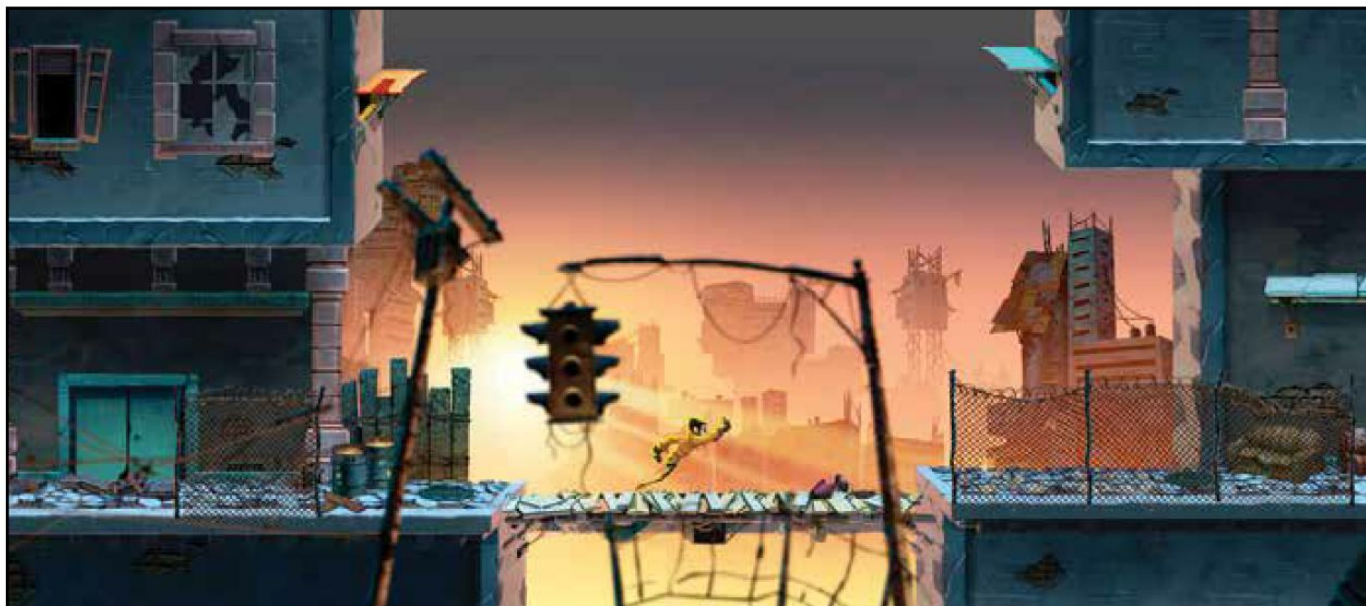
Plataformas: PS4, XO | **Estúdio:** EA Sports | **Editora:** EA Sports | **Lançamento:** Junho/2016

RANDALL

► Rafael Barbosa

CONTROLE REAL DA MENTE

Com belíssimos gráficos típicos de projetos desenvolvidos no caprichosíssimo engine Unity, projeto de estúdio mexicano promete ação e plataforma 2D em game no qual você pode controlar por completo a mente das pessoas



Esse é um daqueles jogos que chamam a atenção da gente logo de cara.

Aqui temos ação e plataforma 2D que nos levam a um futuro distópico, no qual as pessoas deixam de ter livre arbítrio e começam a seguir cegamente os desejos das grandes corporações. Porém, a chegada de Randall põe em perigo essa hegemonia, já que, ao ser afastado de sua família na infância, o herói agora retorna determinado a acabar com este controle — embora esta seja uma tarefa muito complexa para ser resolvida apenas com os punhos, mesmo com toda a marra e atitude do herói. Porém, nosso herói tem uma carta na manga: ele também pode ler e controlar a mente das pessoas.

Randall pode assumir o controle dos seus inimigos e utilizar suas habilidades da for-


ma que quiser, como derrotar outros vilões e alcançar lugares antes inacessíveis. Claro, nem tudo na vida são flores e você pode usar essas habilidades por um tempo limitado, porém este ainda é um trunfo mais que bem-vindo e promete mudar drasticamente a dinâmica do game, além de fazer com que o jogador pense um pouquinho mais “fora da caixa” do que o normal.

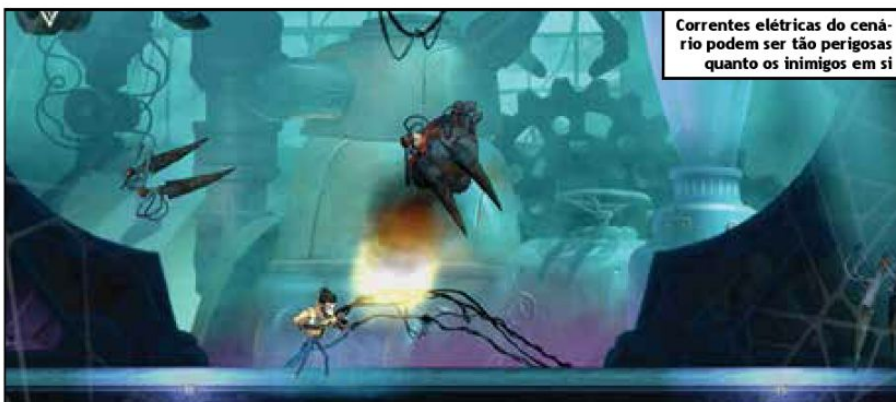
UMA QUESTÃO DE ESCOLHA

A mecânica de escolhas que impactam a história do game já se tornou padrão em jogos de mundo aberto, mas raramente a vemos em jogos de plataforma 2D. Embora ela provavelmente seja mais simples do que o visto em jogos como *Dragon Age* ou *The Witcher*, será interessante ver como este recurso será implementado na prática.

Viajar pelos estágios promete ser uma experiência interessante e variada, pois em entrevista ao site Polygon, Cesar Ramirez Molina, o CEO e fundador do estúdio mexicano, afirmou que o título trará elementos de exploração, combate e boas doses de puzzles, fazendo com que o jogador tenha que usar todas as habilidades de Randall para transpor os obstáculos apresentados na ação.

O estúdio We The Force também promete um jogo com aproximadamente 25 fases, além de algumas áreas secretas e, pelo que foi visto até agora, algumas delas podem fazer o jogador ficar tentado a jogar o controle na parede. O game deve trazer um nível de desafio elevado, testado o timing e a precisão do jogador, pois além dos inimigos, alguns perigos nos cenários, como partes com correntes elétricas, podem matar em um único hit. Entretanto já confirmou que o game contará com checkpoints generosos, então a preocupação com relação à frustração tende a diminuir.

Com gráficos muito bonitos e um design artístico chamativo, como já nos acostumamos a ver nos títulos desenvolvidos no engine Unity, *Randall* promete ser um jogo que devemos ficar de olho em 2016. 



Correntes elétricas do cenário podem ser tão perigosas quanto os inimigos em si



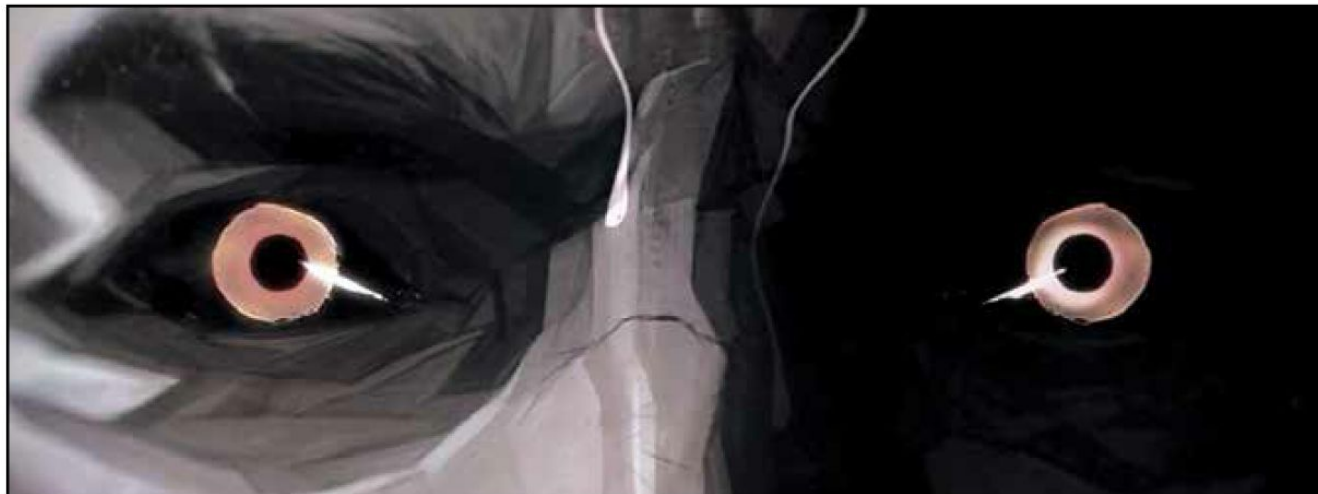
Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio:** We The Force | **Editora:** We The Force | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016

VAMPYR

► Flávio Ferreira

EM BUSCA DE MAIS SANGUE

A Inglaterra do início do século 20 sofre com a devastadora gripe espanhola pós-1ª Guerra Mundial e, nesse cenário, você é um médico que ajuda as pessoas a se curarem da peste. Só que aqui você é um vampiro...!



Logo após a 1ª Guerra Mundial, diversas mortes acontecem em Londres.

Porém, nem todas são causadas pela gripe espanhola, que está se alastrando na Inglaterra. A verdade é que vampiros resolveram se aproveitar da situação e estão atacando vítimas por todos os lados. Essa é a premissa básica de *Vampyr*, game que está em fase de desenvolvimento pelo estúdio francês Dontnod.

Dentro de *Vampyr*, você será Jonathan E. Reid, um médico-cirurgião que acabou de chegar da guerra e tornou-se responsável por ajudar no tratamento da doença. O problema é que ele acabou sendo mordido por um de seus pacientes e se transformou em um vampiro. A sede por sangue começou a se tornar um problema, já que ele é necessário para sua sobrevivência.

O médico enfrentará dilemas morais o tempo todo, pois precisará decidir diversas vezes se ele salva uma vida ou se ele se alimenta do sangue dos pacientes.

E não só isso: será possível se alimentar de qualquer personagem do jogo, até mesmo de quem está do seu lado. Todo mundo é uma vítima potencial do “desejo vampírico” do protagonista.

O Y do título do jogo, vale lembrar, tem a ver com as escolhas que o personagem terá que fazer, que poderão ser bondosas ou cruéis, dependendo do jogador e da necessidade que Jonathan estiver passando no momento.

AQUELE GOSTINHO DE SANGUE

O game permite que você estude os hábitos das vítimas, que comece relacionamentos com personagens para seduzi-los e sugar seu sangue. Você também pode escolher os melhores locais para atacar, de forma que ninguém seja testemunha da ação. É possível até influenciar a rotina dos outros e fazer com que comecem a passar por ruas escuras no meio da noite. É claro que o jogador deverá tomar muito

cuidado, pois a morte dos personagens não pode ser revertida e isso pode impactar nos acontecimentos futuros.

Jonathan não terá a opção de não se alimentar, já que o sangue humano ajudará a desbloquear os poderes de vampiros que serão necessários durante o game. Quando o personagem tomar algum dano ou utilizar poderes sobrenaturais, o sangue será necessário para se recuperar e a necessidade de se alimentar será ainda maior. A exploração permite encontrar diversos colecionáveis, como munições e itens para melhorar as fraquezas do vampiro.

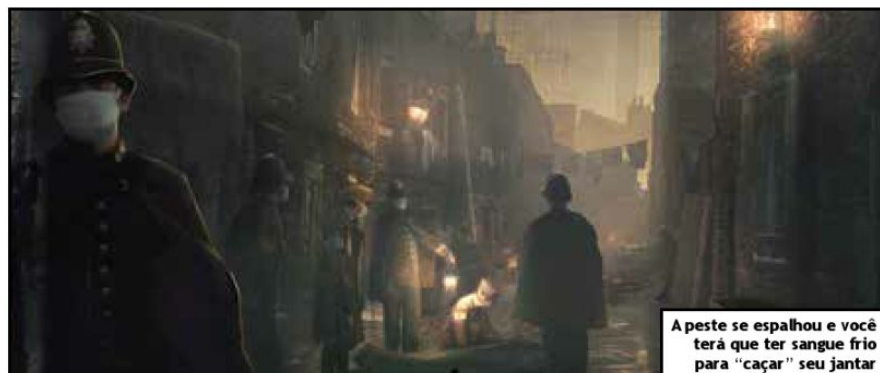
Vampyr seguirá a linha de RPG de ação, com um mundo livre para exploração e diversas missões presentes nos cenários. Há momentos em que a exploração obrigará o jogador a entrar em combates reais. O game conterà mecânicas de combate corpo-a-corpo e também de longo alcance.

Entre os inimigos, estão outras espécies de vampiros e criaturas, além de caçadores, que utilizarão diversas armas, ferramentas e armadilhas para perseguir o médico assassino.

No geral, *Vampyr* promete ser um jogo muito divertido, que irá explorar diversos estilos clássicos dos videogames, mas dará ao jogador um vasto poder de escolha, permitindo decidir qual será sua personalidade e o que ele deverá fazer para chegar até o final.



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Dontnod Entertainment | **Editora:** Focus Home Interactive | **Lançamento:** 2016



ATLAS REACTOR

► Luiz Silva

É MOBA E É RTS SIMULTÂNEO

Imagine um *Xcom* com batalhas por turno simultâneo, ou seja, quando você joga, o adversário também vai jogar. Agora imagine que você só tem 30 segundos para pensar no que fazer. Haja controle para tanta ansiedade!

Atlas Reactor foi apresentado durante a PAX Prime 2015 como o mais novo projeto da Trion Worlds, uma produtora texana notável em jogos de PCs. O game chega ao mercado em 2016 para preencher uma lacuna muito sentida pelos fãs de estratégia: o título pode ser resumido como um multiplayer tático baseado em turnos, em que os jogadores competem em um sistema de combate que mescla elementos de RTS e MOBA pela conquista de reatores de energia.

De acordo com a produtora, o que difere *Atlas Reactor* de outros jogos é que as batalhas ocorrem em turnos simultâneos, ou seja, sempre será o seu turno, mas também será a vez do adversário (pense em algo como “jokempô”). Há um contador de tempo que define quem é o mais rápido e, consequentemente, ataca primeiro. Os jogadores têm até 30 segundos para definir suas ações. Tais turnos se dividem em duas partes (Decisão e Resolução): na etapa de Decisão, os jogadores definem suas ações, ao passo que na Resolução eles veem as consequências de seus atos.

A ideia de se jogar em equipe é justamente tentar prever os movimentos dos inimigos e dos aliados para se estar sempre um passo à frente durante os combates. O interessante é que os personagens do game não são meros avatares eletrônicos, pois cada um deles possui habilidades únicas que podem ser decisivas nas batalhas.



A gente poderia jurar que o personagem é uma homenagem a Lemmy, líder da banda Motörhead, falecido recentemente... Não é?


Segundo a Trion Worlds, o jogo final terá um número muito grande de personagens disponíveis, de modo que cada combate será realmente único.

O game tem um estilo bem futurista e os gráficos se destacam por serem estilizados bem na linha cel-shading. A caracterização cômica dos personagens faz o game se assemelhar a *Borderlands*, porém, as similaridades terminam aí: a Trion Worlds está mais preocupada com o trabalho em

equipe do que nas habilidades individuais dos jogadores. Segundo a produtora, jogadores “metidos a heróis” não terão muita chance por aqui.

NÃO DÁ TEMPO! NÃO DÁ TEMPO!

O conceito é bastante original e tem tudo para revitalizar os jogos de estratégia free-to-play. O esquema com contador resolve um problema corriqueiro neste tipo de jogo que é a longa espera pela qual os jogadores são submetidos. Contudo, o tempo para tomada de ações é extremamente curto (30 segundos), de forma que tomar uma decisão precipitada é um risco corriqueiro. Ainda assim, tal decisão foi pensada para que as partidas não fiquem maçantes: de acordo com a empresa, cada partida deve durar cerca de 20 minutos.

Nas demos disponibilizadas até agora, ficou claro que os produtores buscaram inspiração em jogos como *Shadowrun* e *Xcom*. O estúdio texano ainda não revelou como serão os modos, mas é esperado as tradicionais partidas de 5 contra 5 e o igualmente tradicional singleplayer contra bots. 



Os gráficos em cel-shading dão um visual cartunesco ao game



Plataformas: PC | Estúdio: Trion Worlds
| Editora: Trion Worlds | Lançamento:
Primeiro semestre de 2016

WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE

► Flávio Ferreira

PELAS ESTRADAS DOS EUA

Com um visual estonteante criado por desenvolvedores dos consagrados *Bioshock 2* e *Gone Home*, o game leva você a uma viagem pelas estradas americanas para ouvir e contar causos ao som de blues e country

Imagine a possibilidade de viajar por diversos locais dos Estados Unidos, encontrar pessoas com histórias e casos de vida para contar, e ainda por cima poder ajudá-las e até mesmo se tornar parte desses contos? Pode parecer surreal, mas esse é o objetivo básico de *Where the Water Tastes Like Wine*, game que está em fase de produção pela Dim Bulb Games e que sai agora em 2016.

Com uma direção de arte impecável, o game tem desenvolvedores que se envolveram em projetos como *Bioshock 2* e *Gone Home*, jogos conhecidos pelo belíssimo visual. Diversas das artes estão sendo criadas no estilo freehand, ou seja, imitando o desenho à mão livre. Recheado de elementos sobrenaturais, cores fortes e muita criatividade, o material desenvolvido pelos seus criadores promete que conseguiremos perceber que “existe mais coisas acontecendo no mundo do que nossos olhos podem enxergar”.

O jogo pretende misturar a aventura e a exploração com interpretações surreais do folclore americano, no qual histórias supostamente reais estrelam um videogame. Além de ouvir histórias e contos das pessoas que aparecem no caminho, será possível também compartilhar as suas com esses viajantes.

Não se assuste se em algum momento o game te obrigar a participar de uma partida de pôquer com um lobo humanoide ou te colocar frente a frente com uma ave



de quatro asas com a habilidade de fazer previsões sobre sua vida. Às vezes, você deverá cumprir missões apenas pra garantir uma noite tranquila em um celeiro.

A cultura norte-americana se tornou a grande inspiradora desse jogo, com músicas e poesias que ajudam a lidar com dificuldades. Gêneros musicais como blues, folk e country farão parte da aventura, emendando a clássica trilha sonora de viagens pela estrada ou por trem em grandes campos ou em terrenos desérticos.

De acordo com os criadores, o nome do game vem da melancolia e da escuridão, o que se assemelha muito à aparência

macabra das artes conceituais. Dentro disso, a grafia também demonstra uma pequena centelha de esperança, como um brilho que pode ser alcançado com algum esforço. É tudo muito poético e enigmático, que precisa ser vivido pelo jogador e entendido nos mínimos detalhes para fazer sentido no final.

MAIS NARRATIVA, MENOS PUZZLES

O game mistura 2D com 3D em terceira pessoa, sendo possível conhecer e explorar livremente cidades e diversos cenários. O foco principal será na narrativa, que apesar disso não será muito linear, mas envolverá uma gama de contos diferentes. Será um jogo com menos puzzles e combates do que estamos acostumados nos jogos atuais. O principal objetivo é explorar novos territórios no mercado dos games, expandir um pouco do que os jogadores conhecem desse cenário.

No geral, *Where the Water Tastes Like Wine* promete ser visualmente muito bonito e diferente dos padrões que estamos acostumados. A diversão estará nas histórias que os personagens têm para contar e na interação entre eles, que prometem nos envolver na narrativa.



Plataformas: Mobiles, PC | **Estúdio:** Dim Bulb | **Editora:** Dim Bulb | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016



TELLTALE'S BATMAN

► Rafael Barbosa

O MORCEGÃO EM EPISÓDIOS

Depois de *Walking Dead*, *The Wolf Among Us* e *Game of Thrones*, agora a Telltale investe no eterno protetor de Gotham City para criar mais um game episódico em que cada decisão sua pode mudar todo o rumo da história



A notícia de que a Telltale Game estava produzindo um game da franquia Batman deixou os gamers animados e curiosos, afinal, desde o seu anúncio, poucas informações foram divulgadas com relação ao título. Entretanto, o histórico dos jogos da desenvolvedora e algumas informações soltas pela internet nos dão algumas pistas sobre o que poderemos esperar deste projeto. Então, que tal brincarmos de especular e falarmos sobre o que poderemos encontrar nesta nova aventura do Homem-Morcego?

A primeira coisa que precisa ser levada em consideração é que a Telltale sempre fez questão de trabalhar com pessoas intimamente ligadas às propriedades intelectuais com as quais trabalhou, como a consultoria de Bill Willingham (autor da série *Fables*) na produção de *The Wolf Among Us*. Desse modo, a desenvol-

vedora já está trabalhando lado a lado com algum membro (cujo nome não foi divulgado) da DC que tenha escrito ou produzido histórias sobre o Batman em algum momento.

Porém, mesmo com a consultoria, a desenvolvedora californiana sempre contou suas próprias histórias e isso não deve mudar com este novo game. Então, esqueça adaptações sobre arcos famosos como *O Longo Dia das Bruxas* ou *O Cavaleiro das Trevas* — ainda que não fosse de se estranhar se o game trouxesse referências às grandes histórias ou personagens da cronologia do Batman. Entretanto, assim como os outros jogos do estúdio, este novo arco não deve exercer nenhuma influência ou intenção de mudar a cronologia, como aconteceu em *Batman: Arkham Knight*.


Mas, e quanto à história do jogo? “Essa produção dará aos fãs do Batman a oportu-

nidade em primeira mão em imergir na complexidade da vida e mente de Bruce Wayne, a dualidade de sua identidade e a responsabilidade de salvar sua cidade da corrupção e vilania”. Essa declaração oficial da Telltale é a única pista que temos até agora sobre o enredo do game, porém, mesmo que seja pequena, ela nos dá algumas ideias.

A VOLTA DE BRUCE WAYNE

O game deve trazer Bruce Wayne aos holofotes, explorando o lado psicológico de um homem que optou por uma vida dupla, cada uma trazendo um enorme peso e responsabilidade sobre a outra. Por isso, espere trocar a capa por um belo terno em alguns momentos da campanha.

Outro ponto interessante é que tudo que foi visto até agora sugere um arco aos moldes de *Batman: Ano Um*. Se prestarmos atenção ao trailer do game, nota-se que em nenhum momento a figura de Batman é citada. A única referência ao Cavaleiro das Trevas é a última citação do vídeo: “Tome de volta a noite para restaurar essa cidade à glória passada. Ele tomou esta responsabilidade de nós”.

Assim, é provável que encontremos Batman no início da sua atuação em Gotham, assumindo a função de um vigilante que tenta se encontrar, enquanto explora uma cidade indecisa sobre a “lenda urbana”. 



A cena é rápida, mas no trailer é visível a referência a Bruce Wayne



Plataformas: Móbiles (Android, iOS), PC, PS4, XO | Estúdio: Telltale | Editora: Telltale | Lançamento: 2016

SHAQ FU: A LEGEND REBORN

► Flávio Ferreira

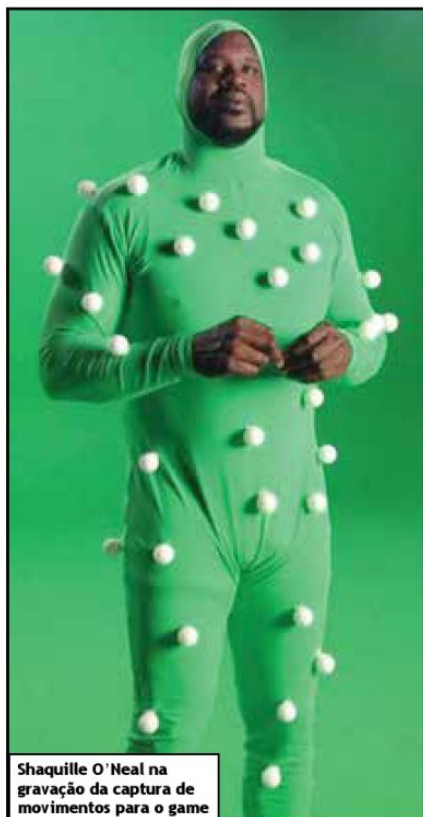
DO BASQUETE AO KUNG-FU

O clássico título dos anos 1990 que fez bonito no Super Nintendo chega a 2016 trazendo um Shaquille O'Neal ainda mais sarcástico, com golpes de kung-fu como você nunca viu antes – além de um enredo muito maluco

Se você viveu os saudosos anos 1990 e teve um Super Nintendo, provavelmente se lembra de *Shaq Fu*, o jogo de luta em 2D protagonizado por ninguém menos que Shaquille O'Neal, o famoso jogador norte-americano de basquete. Eis que, 15 anos depois, uma sequência está em produção. Trata-se de *Shaq Fu: A Legend Reborn*, que está em processo de desenvolvimento pelo estúdio norte-americano Big Deez.

A continuação veio de uma campanha de crowdfunding bem-sucedida, na qual foi apresentada como uma reinvenção total da franquia. A história será recontada a partir de uma mulher chinesa que encontra um bebê fora dos padrões orientais perdido em uma bolsa e decide criá-lo. Com o tempo, o jovem Shaq cresce, começa a treinar com um mestre e aprende os caminhos do kung-fu para se tornar um lutador incrível, capaz de derrotar qualquer um.

É claro que o jogo terá todo o humor característico do seu protagonista, que vive ostentando seu sorriso cativante, mesmo



Shaquille O'Neal na gravação da captura de movimentos para o game

diante dos perigos de uma batalha. O game será um misto de luta e hack'n'lash, então prepare-se para afundar botões e deixar seus dedos marcados, pois os inimigos deverão aparecer aos montes para tentar derrotar você.

O pessoal da Big Deez não escondeu suas referências, deixando claro que o jogo tem muitas características em comum com séries como *Street Fighter* e *Devil May Cry*. A novidade fica por conta do fato de Shaquille O'Neal aprender centenas de golpes e técnicas diferentes, que pretendem trazer uma dinâmica muito legal, além de uma quantidade absurda de inimigos com dezenas de armas diferentes. Eles prometeram que a ação será constante e alucinante, não deixará o jogador sequer tomar fôlego.

GOLPE FATAL DO VELHO SHAQ

O game também conterà também várias batalhas contra chefes em diversos tipos de arenas, sendo que cada um deverá ser mais desafiador e cheio de truques do que o anterior. É claro que Shaq não ficará para trás nas disputas e poderá usar golpes finalizadores cada vez mais legais conforme evoluir durante sua aventura.

Se você está preocupado com os consoles

que rodarão o jogo, pode ficar tranquilo, pois foram confirmadas versões para PlayStation 4, Xbox One e Wii U, além dos PCs e dos consoles da geração anterior, PlayStation 3 e Xbox 360. Infelizmente, o crowdfunding não atingiu os valores necessários para lançar o jogo nos smartphones e nos consoles portáteis, mas não faltarão plataformas para jogá-lo.

Shaq Fu: A Legend Reborn promete ser muito colorido e conta com um estilo artístico cartunescos e descompromissado, diferente do realismo atual dos jogos, o que o torna bastante diferenciado. A trilha sonora conterà músicas clássicas de jogos de kung-fu e também bastante hip hop, que é o estilo favorito do protagonista. Pode-se dizer que será uma grande mistura da cultura oriental com a ocidental.

Todo mundo concorda que é meio estranho ver um dos jogadores mais famosos da NBA protagonizando um jogo de kung-fu, mas a continuação de *Shaq Fu* promete brincar com isso de maneira excepcional, com muita diversão e ultrapassando todos os limites. 🐼



Plataformas: PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO | **Estúdio:** Big Deez | **Editora:** Big Deez | **Lançamento:** 2016

HORA DE CAÇAR FANTASMAS

A febre entre os japoneses já é considerada hoje tão grande quanto a do Pokémon, mas o negócio para caçar e colecionar monstros até na vida real ganha força inacreditável na criação do estúdio Level-5 que chega ao Ocidente



Um jovem garoto embarca em uma jornada incrivelmente ambiciosa para capturar centenas de criaturas estranhas. Poderíamos estar falando de uma das maiores manias japonesas criadas nas últimas décadas, *Pokémon*, mas a febre do momento é outra: *Yo-Kai Watch*. Criado e publicado pelo estúdio Level-5, sediado em Fukuoka (Japão), responsável por títulos de peso como *Professor Layton* e *Ni No Kuni*,

o jogo tenta repetir o sucesso de outras franquias que transformam o jogador em um colecionador de monstros.

Nenhum país do mundo consegue criar manias e tendências como o Japão. Famosas por abrigar milhões de jovens apaixonados pela própria cultura, as terras nipônicas transformam o simples fato de “gostar de algo” em uma imersão completa no produto. Quando *Pokémon* foi lançado, o sucesso foi imediato: todas as lojas e programas tele-

visivos traziam alusões aos 150 monstros iniciais, e o jogo logo passou a acompanhar mangás, animes e dezenas de outros produtos. Famosas redes de fast food, como o McDonald's, passaram a trazer os personagens em suas embalagens e brinquedos, atraindo a população em geral.

Desde os anos 1980, a cultura oriental vem ganhando força em terras ocidentais. O que antes parecia tão distante para nós já faz parte da cultura local. Restaurantes japoneses são capazes de criar filas de espera imensas com eventos de anime e mangá que atraem famílias que vão prestigiar os diversos cosplays e apresentações musicais estrangeiras. Com a chegada da internet, notícias que antes demoravam dias chegam até nós em segundos.

Yo-Kai Watch (também grifado como *Yokai Watch* e *Youkai Watch*) chegou em 2013 e desde então virou febre instantânea. Com uma fórmula bem parecida com a de seus concorrentes, o game, lançado para Ninten-

Todos são fantasmas, que só podem ser vistos através de um dispositivo de pulso (muito similar a um relógio, “watch” em inglês) e que vivem entre nós sem que saibamos





Em Tóquio, o McDonald's customizou restaurantes com Yo-Kai Watch, que conquista não apenas crianças, mas também os adultos

do 3DS, coloca o jogador no controle de um garoto que deve capturar mais de 200 criaturas ao redor de sua cidade. Apesar de parecer clichê, os traços do desenho remetem exclusivamente às influências japonesas e a narrativa foca em piadas e situações comuns ao cotidiano nos moradores do Japão. O resultado foi imediato: é possível encontrar os Yo-Kai em todos os lugares daquele país. Todos!

FANTASMAS NADA ASSUSTADORES

Curiosamente, os Yo-Kai não são bonitinhos, fofinhos e nem engraçadinhos em sua essência. Muitos, inclusive, remetem a coisas jamais pensadas em outras séries semelhantes, como idosas cheias de rugas e cachorro com rosto humano. E isso não é acontece por acaso: todos são fantasmas, que só são enxergados através de um dispositivo de pulso (muito similar a um relógio — “watch” em inglês) e que vivem entre nós sem que saibamos.

Brincando um pouco com algumas antigas histórias da cultura japonesa, a história de *Yo-Kai Watch* tenta colocar o jogador em um ambiente familiar, com situações comuns ao seu dia-a-dia. Quando as coisas

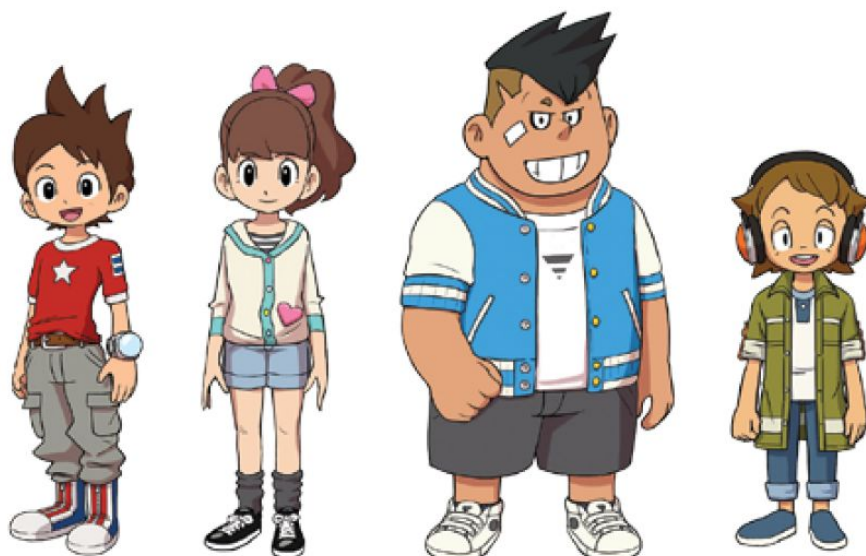


saem de ordem, e pessoas começam a ter reações esquisitas: é obra de um espírito, que está mudando a energia ao redor. A missão de Nate, um garoto da cidade de Sakura New Town, é encontrar as criaturas e colocá-las em seu time, seja após uma longa conversa ou após batalhas físicas (muitos Yo-Kai falam a língua humana,

enquanto alguns fazem como os Pokémon só repetem o próprio nome ou fazem sons esquisitos).

Mesmo com um tema tão “diferente”, a linguagem utilizada pelos criadores é claramente voltada ao público infantil. Cada criatura tem um nome inspirado em pequenas piadas, e as brincadeiras e

Mogmog Burger, lanche criado pelo McDonald's japonês em homenagem a *Yo-Kai Watch*, que esbanja personagens carismáticos para a cultura nipônica





Nate e Whisper se destacam tanto nos relógios quanto no 3DS

situações que circundam os personagens principais são extremamente inocentes, com muitas reações exageradas.

Para a geração atual, *Pokémon* deixa de ter uma força tão grande, mesmo no Japão. Apesar de já ser parte da cultura e todos conhecerem o universo *Pokémon*, as crianças vêm ali um produto antigo, com excesso de história, difícil de acompanhar o seu crescimento. *Yo-Kai Watch* parece ter chegado no momento certo, trazendo conteúdo fresco e a oportunidade de fazer com que muitos cresçam junto aos personagens. Fica difícil deixar de comparar as duas franquias quando, além de terem temas parecidos, viram febre em uma velocidade tão impressionante.

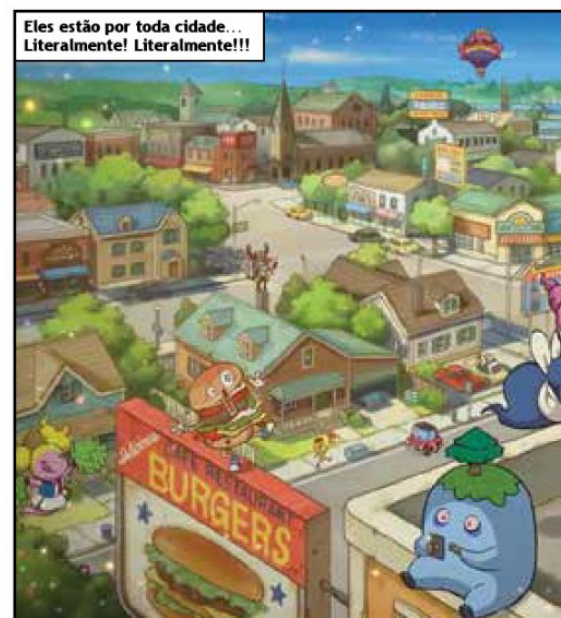
YO-KAI CHEGANDO NO BRASIL

Por aqui, a chegada de *Yo-Kai Watch* acontece de maneira lenta. O jogo já está à venda, mas ainda não há distribuição do mangá e nem exibição do anime, que já conta com os direitos comprados pela empresa americana MarVista Entertainment e logo estará nas televisões brasileiras.

Se tudo ocorrer conforme o previsto, logo encontraremos crianças correndo pelas ruas utilizando relógios engraçados procurando fantasmas e dançando aos sons das grudentas músicas de abertura e encerramento.

Diferentemente das outras formas de conteúdo, o jogo de 3DS tenta atrair os mais diversos tipos de público. Jogadores mais experientes, que experimentaram o crescimento dos J-RPGs verão nele uma grande oportunidade de passar horas em busca de todos os colecionáveis. É possível capturar, além dos Yo-Kai, insetos e peixes pelos cenários através de minigames - aliás, são eles que direcionam a maior parte da aventura: enquanto a maior parte dos jogos do estilo focam nas estratégias de batalha, aqui o jogador funciona mais como um orientador.

Os Yo-Kai, por terem personalidade própria, realizam todos os ataques durante as lutas por conta própria, fazendo com que os seus donos apenas coordenem a ordem das criaturas e ativem alguns especiais através de simples (e repetitivos) jogos na



tela inferior do portátil. Tudo é feito com uma qualidade impecável, contando com gráficos de ponta e efeitos tridimensionais que farão qualquer jogador esquecer de desligar a função.

Alguns detalhes, porém, mostram que ainda há mudanças a serem feitas para agradar jogadores do mundo todo. Diferentemente do excelente modo de batalhas e troca inserido em *Pokémon*, *Yo-Kai Watch* preza por uma aventura mais individual, permitindo apenas batalhas contra pessoas que estejam na mesma área, sem a necessidade de uma conexão pela internet. Com isso, a maior parte dos aventureiros vive a história principal, captura todas as criaturas e as evolui, terminando a aventura com uma sensação de “quero mais”. E é exatamente isso o que a Level-5 quer.

DO OUTRO LADO DO MUNDO

Quando a Level-5 trouxe *Ni No Kuni* para o Ocidente, houve muita empolgação. Enquanto muitos encontravam ali uma maneira de controlar personagens em universos mundos desenhados e animados pelo estúdio Ghibli (famoso por filmes como *A Viagem de Chihiro*), outros pensavam no enorme cenário e nas infinitas possibi-



ULTRAPASSANDO ATÉ MESMO STAR WARS

Apesar de estar chegando somente agora ao Ocidente, *Yo-Kai Watch* já terá o seu terceiro jogo lançado no Japão, aumentando ainda mais o número de criaturas e expandindo o mundo da série com uma nova cidade.

Há também dois filmes produzidos, sendo que o segundo já ultrapassou em vendas de ingressos o tão esperado *Star Wars: O Despertar da Força*, o que mostra o tamanho da paixão dos japoneses.

dades de criaturas a serem capturadas e utilizadas em batalha. O resultado não foi desapontador, garantindo um recente anúncio da continuação do jogo para o PlayStation 4.

É muito difícil deixar de lado um trabalho que envolva uma produtora e desenvolvedora que carrega verdadeiras obras-primas em seu portfólio, então mesmo que o tema de *Yo-Kai Watch* não seja inovador e atraia as crianças, é preciso jogá-lo. Assim como uma ida aos parques temáticos da Disney, é em espaços coloridos e com situações infantis que nos desligamos um pouco do mundo adulto — e esse é um jogo que sabe fazer isso muito bem.

Infelizmente, é difícil que uma pessoa que tenha vivido a época de *Pokémon*, *Digimon*, *Monster Rancher* e outros consiga se deslumbrar com a proposta de capturar criaturas mais uma vez. Talvez isso seja mais fácil de acontecer quando há uma conexão com a própria cultura, envolvendo piadas locais e brincadeiras com histórias conhecidas, mas é mais do que claro

que os *Yo-Kai* foram feitos para o público japonês — o investimento no mercado exterior começa agora e precisará passar por muitas adaptações.

O sistema de combate, que deveria ser o ponto forte de um jogo de batalhas, perde muitos pontos com um público mais experiente e exigente: é possível vencer muitas vezes sem apertar botão algum, apenas assistindo enquanto os fantasmas atacam por conta própria.

O MESMO MINIGAME DE NOVO

Em situações mais difíceis, é preciso utilizar poderes especiais dezenas de vezes, o que envolve jogar os mesmos minigames seguidamente. No início, tudo parece interessante, mas depois de várias horas começa a ficar cansativo ter que desenhar caracóis na tela para atingir o inimigo.

Com isso, o foco fica na história e imersão no espaço, que ocorrem com grande facilidade. Os personagens principais são carismáticos (é muito divertido acompanhar os diálogos entre Nate e Whisper, o

Investimento agora é pra fazer o jogo "pegar" nos EUA

seu Yo-Kai mentor, que o acompanha o tempo todo) e há a sensação de que os outros seres realmente vivem ao nosso redor. Este é um jogo que serve apenas de início para um universo muito maior, que poderá abrigar um cenário competitivo tão grande quanto o de *Pokémon*, se for do desejo de seus criadores.

O futuro de *Yo-Kai Watch* é incerto. O que conseguimos enxergar, por enquanto, é um produto com potencial enorme de se tornar uma febre mundial, mas que ainda é restrita ao público oriental. Além de um jogo que não atrai todos os tipos de jogadores, o anime e mangá contêm narrativas focadas nas crianças, com diversos problemas em seu roteiro e pouca profundidade em seus episódios e volumes.

Ainda assim, este é um suspiro para a atual geração — que não cresceu com álbuns de figurinha de seus monstros favoritos e jogos de videogame com trocas realizadas via cabos game link — e finalmente pode encontrar algo correspondente. Por enquanto, estamos bem otimistas.

CURIOSIDADES FANTASMAGÓRICAS

Assim como na história do jogo, é possível comprar o relógio de pulso capaz de encontrar Yo-Kai no mundo real. No Japão (e mais recentemente também nos Estados Unidos), há locais vendendo medalhas aleatórias das criaturas, que ao serem colocadas no equipamento tocam pequenas músicas que também são reproduzidas no anime quando elas são invocadas.

Dados oficiais da Nintendo mostram que já há mais de 6 milhões de cópias do primeiro jogo da série vendidas no Japão, tornando-o um dos maiores sucessos de venda da empresa para o Nintendo 3DS naquele país.

Os Yo-Kai não são criaturas completamente novas: muitos japoneses realmente acreditam em sua existência por fazerem parte do folclore do país. Mesmo que haja várias traduções do nome para “fantasma”, eles são seres únicos, e fogem do conceito universal e carregam características diferenciadas.

A evolução do seu personagem depende exclusivamente de você



GANHANDO NOVAS HABILIDADES

Assim como em muitos desenhos japoneses que envolvem batalhas, há também evoluções. Ao atingir certos níveis, os Yo-Kai se transformam em versões mais poderosas e ganham novas habilidades, facilitando os confrontos contra os chefes, que não são nada fáceis.

O último jogo da franquia que está em desenvolvimento, *Yo-Kai Watch 3*, é ambientado nos Estados Unidos — uma maneira de tentar convencer os americanos a comprar o jogo. Mas o maior desafio está em conseguir adequar os nomes das criaturas para a língua, já que muitos são brincadeiras com famosas situações japonesas. Por exemplo, há um Yo-Kai chamado Aniki, que representa o estereótipo de um homem maduro e durão. Já imaginou como ficariam os nomes no Brasil?

Há até mesmo um Yo-Kai baseado em Steve Jobs, o falecido presidente da Apple. Chamado de Steve Jaws, ele é o criador dos mais novos relógios, no anime,

e mistura a cabeça de um tubarão com o corpo de um humano.

Um dos restaurantes do McDonald's em Tóquio se transformou nas lanchonetes que existem no universo de *Yo-Kai Watch*: o Mogmog Burgers. Mudando toda a sua aparência e trazendo lanches customizados, o local recebeu diversos fãs durante o mês de outubro de 2014. Essa foi apenas uma das ações promovida pela famosa rede de fast food, que antes era o lar de diversas campanhas de *Pokémon*.

Há mais de 13 anos, as crianças japonesas têm *Anpanman* como desenho animado favorito. Desconhecido por aqui, o anime conta a história de um super-herói feito de doce de feijão, que é amigo de outros seres que representam comidas famosas como geleia e manteiga. Só agora, depois de tanto tempo, as coisas começaram a mudar: em uma pesquisa anual feita pela Bandai, *Yo-Kai Watch* é o seu mais novo passatempo predileto. 🍌



Este é Steve Jaws, que homenageia Steve Jobs retratando-o como um tubarão... Mas perai, isso é uma “homenagem” mesmo?



Plataforma: 3DS | Estúdio: Level-5 | Editora: Level-5 | Lançamento: 2013 (Japão), 2015 (EUA e Europa)



AGORA NA ÍNDIA E NA RÚSSIA

Depois da aventura em side-scrolling na Dinastia Ming chinesa, agora partimos pra Índia do século 19 e pra Rússia do início do século 20, em incríveis aventuras protagonizadas por Arbaaz Mir e Nikolai Orelov, respectivamente

O destino mudou da China e agora é a vez da Rússia e da Índia. Os dois novos episódios do spin-off *Assassin's Creed Chronicles* chegam neste início de ano fazendo uma interpretação bem diferente da famosíssima série da Ubisoft. É importante esclarecer, no entanto, que não se trata do jogo principal, mas de um releitura da história de *Assassin's Creed* em ação lateral (side-scrolling) em 2D.

Mais ou menos um ano atrás, tivemos o belo *Assassin's Creed Chronicles: China*, protagonizado pela assassina Shao Jun — quem assistiu à animação *Assassin's Creed Embers* com certeza se lembra dela. Após ser treinada por Ezio Auditore, Shao Jun retorna para Pequim em uma aventura incrível por diversos cenários da China no século 16, como a Muralha da China e a Cidade Perdida. E é bem divertido.

Agora, a ação sai da era da Dinastia Ming e parte para o império Sikh durante sua preparação para a guerra da Índia. Depois, desembarca na Revolução Russa, no período também conhecido como Outubro Vermelho, que virou até filme de cinema. Cada crônica conta com um estilo artístico próprio, uma história inédita e um Assassino exclusivo, mas todas estão entrelaçadas.

O QUE ACONTECE POR LÁ

Na Índia, o enredo acontece em 1841, quando um mestre Templário aparece com um item misterioso que pertencia à Ordem dos Assassinos. Arbaaz Mir precisa descobrir os motivos por trás da aparição, roubar de volta o objeto e proteger seus amigos e obviamente também a sua amada.

Já o título ambientado na Rússia tem seu enredo transportado para 1918: o assassino



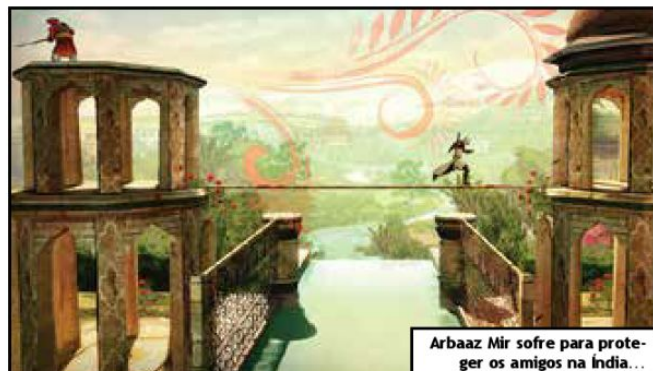
Trio protagonista da série *Chronicles*, na Índia, na China e na Rússia

Nikolai Orelov precisa completar uma última missão antes de voltar para sua família. Seu desafio: infiltrar na casa onde a família do czar está sendo vigiada pelos bolcheviques e roubar um artefato precioso, alvo de disputas entre os Assassinos e os Templários ao longo dos séculos. Mesmo sendo tarde demais para salvar todos os aliados do czar, ele deve preservar a vida da princesa Anastasia e protegê-la enquanto escapa dos inimigos com o objeto.

Os jogos da série *Chronicles* só estão disponíveis em versão para download com preço convidativo de R\$ 29,90 cada um. Em abril próximo, um pacote com a trilogia completa estará disponível também para PlayStation Vita, com preço ainda não anunciado. Vale conferir.



Plataformas: PC, PS4, PSV, XO | **Estúdio:** Climax | **Editora:** Ubisoft | **Lançamentos:** Janeiro/2016 (Índia) e Fevereiro/2016 (Rússia)



Arbaaz Mir sofre para proteger os amigos na Índia...



...Enquanto Nikolai Orelov tem que salvar a princesa Anastasia na Rússia

EIS O NOVO TERROR POLONÊS

O jovem estúdio polonês soube transformar um tremendo fracasso em uma experiência positiva: aprendeu com os erros, admitiu suas falhas, buscou corrigi-las e lançou um dos games de terror indie mais legais dos últimos anos

N o atual panteão de games de terror, vem da Krakóvia, na Polônia, o estúdio Bloober Team com um dos mais surpreendentes projetos dos últimos anos. Lançado em agosto de 2015, *Layers of Fear* tem um enredo diferente: um incêndio muda pra sempre a vida de um casal de artistas, quando o corpo da mulher fica deformado após a tragédia. A história se passa numa frondosa mansão da metade do século passado. Cada cômodo, corredor, banheiro, alçapão escondido e mobília são cuidadosamente pensados e detalhados para você interagir e explorar.

Para tentar descobrir mais sobre o surpreendente jogo, fizemos uma conexão direta com a sede do estúdio Bloober Team, na Polônia, e conversamos com Rafal Basaj, o desenvolvedor-chefe do jogo.

EGW: *Layers of Fear* foi uma das experiências mais impressionantes dos últimos anos. Conte-nos um pouco mais sobre o Bloober Team e sobre o nascimento desse projeto.

Rafal Basaj: Nós, da Bloober Team, amamos jogos de terror. No entanto, o gênero pode ser bastante complicado, pois o menor dos erros pode arruinar uma experiência inteira. Como um estúdio de desenvolvimento de jogos, precisamos de tempo para crescer, aprender e adquirir experiência como um time, antes de podermos realizar a tarefa de fazer um jogo. O estúdio foi fundado há sete anos e esteve focado, essencialmente, em trabalho para contratação de projetos. Como muitos outros desenvolvedores de jogos, focamos naquele tipo de projeto que



fazia sucesso na época, o que nos levou à criação de *Basement Crawl* [lançado em 2014]. Mas seguir os passos de outros significa que você sempre ficará para trás e esse foi o nosso destino. *Basement Crawl* foi considerado um dos piores jogos para PlayStation 4 e isso foi muito marcante para nós. Decidimos, então, mudar a forma como trabalhávamos para focar em jogos que sempre gostaríamos de ter feito, mas sentimos a necessidade de, primeiro, nos redimir pelo projeto anterior fracassado. Um ano depois, lançamos *BRAWL*, uma versão recriada e refeita de *Basement Crawl*, que recebeu críticas muito positivas e foi dado gratuitamente às pessoas que compraram *Basement Crawl*. Todos cometemos erros, mas como você lida com esses erros é o que molda você.

E *Layers of Fear* foi a redenção definitiva?

Com o lançamento de *Layers of Fear*, queríamos começar uma nova era em nossa companhia, focada em jogos de horror e narrativas inteligentes. Há muitos fãs de jogos de horror e adventures por aí e gostaríamos de fazê-los felizes criando algo que eles jamais esqueceriam.

Por que a metade do século passado foi escolhida como cenário?

Naquele período, não havia televisão ou computadores. Arte, de uma forma geral, tinha um papel mais vital na forma como as pessoas percebiam o mundo. Queríamos trabalhar nesse mundo, onde a arte tem um significado imenso.

Jogos voltados para a narrativa e para a exploração de cenários numa perspectiva em primeira pessoa estão se tornando mais comuns ultimamente. Como vocês criaram o jogo através dessa visão?

Sentimos que o aspecto mais importante num jogo de horror é criar o clima certo. Utilizando a perspectiva em primeira pessoa, conseguimos criar uma imersão maior aos jogadores, fazendo o gameplay acontecer através de sua própria perspectiva. Para intensificar essa imersão, e para criar muitas de nossas táticas de susto, precisávamos rotacionar a câmera e, dessa forma, limitar o campo de visão do jogador — e isso só seria



possível através de uma perspectiva em primeira pessoa. Minimalizamos as mecânicas do jogo para que, então, os jogadores pudessem focar totalmente na atmosfera do jogo. Mas você não pode criar um clima somente com luzes e sustos, é preciso um incentivo para seguir em frente.

Layers of Fear ainda está em acesso antecipado, mas já apresenta um resultado fantástico. Podemos esperar mudanças drásticas na versão final do jogo?

Muitas coisas receberão melhorias com o lançamento final oficial. Adicionaremos novas salas, novas animações, mais história e itens, além de mais colecionáveis. O escopo será muito maior, mas é difícil dizer exatamente o quanto. Temos recebido uma quantidade enorme de retorno de jogadores e estamos tentando implementar muito disso no jogo.

P.T. certamente influenciou Layers of Fear, certo? Mas quais outros jogos causaram impacto em vocês? Podemos citar Phantasmagoria e Sanitarium?

Nós aqui na Bloober Team respiramos horror: assistimos muitos filmes, jogamos muitos games e lemos todas as obras literárias mais aclamadas — ou não! — de horror. Muitos de nossos desenvolvedores têm jogado títulos de horror suas vidas inteiras, portanto é natural que eles sejam inspirados por tudo isso. O mesmo vale para filmes, quadrinhos, arte e literatura. Nossa maior fonte de inspiração vem de *O Retrato de Dorian Grey*, de Oscar Wilde, mas também somos fãs do trabalho de Guillermo del Toro, John Carpenter, H.P. Lovecraft, jogos feitos por Hideo Kojima, assim como jogos realizados pela Frictional Games. *P.T.* provou que há mercado para um horror mais “inteligente”, mais focados em construção de atmosfera do que em sobrevivência e sobressaltos vazios. Há algo de *Scratches*, *Silent Hill*, *Fatal Frame* e até mesmo *Phantasmagoria*, sim, como você citou, mas sempre tentamos construir algo a partir de nossas inspirações, e não copiar o trabalho de alguém.

Fale um pouco mais sobre a história do jogo. O pintor e a compositora são inspi-



rados em figuras reais? Algumas pinturas da casa são de artistas famosos?

A ideia por trás de apagar o nome de pintores famosos em documentos encontrados no jogo é realizado com um propósito. Queríamos que as pessoas focassem mais na tragédia vivida pelo artista e sua história. É um jogo sobre ambição e expectativas devida, mas imagino que cada jogador irá ter sua própria interpretação sobre tudo. Sentíamos ser natural que o artista almejaria estar entre os maiores pintores de todos os tempos e que seria inspirado pelo trabalho desses pintores, por isso utilizamos pinturas famosas nos cenários, assim como pinturas do artista que é protagonista do jogo.

Loucura é um aspecto muito importante do jogo e do gameplay. Como foi traduzir esse conceito tão subjetivo e delicado para o jogo em si?

Sempre há ideias de como implementar tais aspectos ao jogo, mas a realidade é a de que você acaba trabalhando somente de forma instintiva. Nós assistimos, lemos e jogamos material suficiente de horror para ter uma visão geral do tema, então apenas selecionamos o que funcionaria melhor e tentamos trabalhar nossa própria visão a partir daí.

Temos vivenciado uma explosão no gênero de uns anos para cá, especialmente na cena independente. Onde Layers of Fear se insere nesse ecossistema?

Layers of Fear foi desenvolvido com qualidade AAA, portanto há grande ênfase

em aspectos artísticos e nos gráficos de uma forma geral. Também gostaríamos de trazer novas ideias ao montante, elementos que não encontramos nos jogos, como mudanças em tempo real dos cenários ou o foco em arte.

Vocês pretendem levar Layers of Fear para outras plataformas?

Muitas pessoas até mesmo dentro de nossa equipe estavam incrédulas quanto a lançar *Layers of Fear* no Early Access [do Steam], pois o projeto é focado em história e atmosfera para apenas um jogador, e ambas as propostas apresentam valor de replay baixo e não são tipicamente encontradas no Early Access. No entanto, sabíamos que o sucesso do jogo viria do quão imersos os jogadores se sentiriam com a história, e que erros seriam críticos, então sentimos que ter esse retorno da comunidade seria a melhor maneira para seguirmos. Recebemos retorno positivo sobre o jogo, mas também recebemos muitas críticas construtivas que nos ajudaram e ainda ajudam a moldar o jogo. E digo o mesmo para a versão em Game Preview do Xbox One. Quando terminarmos essas versões, pensaremos em outros caminhos.

Layers of Fear já tem uma boa base de fãs no Brasil. Como vocês da Bloober Team vêem esse sucesso em um lugar tão distante de seu quartel-general, na Krakóvia?

Estamos muito felizes por termos sido acolhidos pela incrível comunidade brasileira, que tem sido parte importante do desenvolvimento de *Layers of Fear*. Ser reconhecido aí no Brasil é uma indicação clara de que estamos fazendo tudo certo. Muito obrigado por apoiarem *Layers of Fear* e o gênero de horror de uma forma geral, vocês são incríveis e esperamos que vocês todos se assustem muito jogando *Layers of Fear*! 🎮



“Basement Crawl foi considerado um dos piores jogos no PS4. Todos cometemos erros, mas como você lida com esses erros molda o que você é”

Rafal Basaj

UM HUMOR BEM BRASILEIRO

Salvar a princesa no castelo, lutas épicas contra dragões, enfrentar zumbis e um aprendiz de vilão parecem clichês clássicos de um game, mas é justamente para brincar com isso que surge este projeto paulistano

Pra nós, que respiramos videogame tanto na vida pessoal quanto profissional, nada mais recompensador do que ver a indústria nacional de desenvolvimento de jogos crescendo e gerando frutos cada vez mais maduros. Foi exatamente isso que sentimos ao vermos *Side Quest* ser aprovado no Greenlight, do Steam, em novembro último. O trabalho do estúdio paulistano Miris Mind é bem interessante e tende a crescer ainda mais com o devido reconhecimento.

Side Quest é um beat'em up que apresenta a história de um cozinheiro de um castelo que é transformado em herói por um mago, enquanto entregava comida na masmorra do lugar. Com esse enredo simples, você precisará enfrentar um vilão novato (e aí está o humor da história!) em uma jornada repleta de ação, hordas de inimigos e até de um cavaleiro lendário. Não será tarefa fácil encarar dragões, zumbis e goblins, mas os desafios são recompensadores.

Para conhecer mais sobre o game do estúdio Miris Mind, conversamos com Leandro Siqueira, seu co-fundador, que também é um dos desenvolvedores do projeto original do jogo.

EGW: Como e quando nasceu o estúdio Miris Mind?

Leandro Siqueira: O estúdio nasceu em 2012 da fusão de dois estúdios independentes, o Miris e o Immersive Mind. Eu, Eric Lima, Rafael de Lúcio Mattos e Eduardo Clemente nos conhecemos na faculdade, onde cursamos Tecnologia de Jogos Digitais.

Quais os objetivos do estúdio com *Side Quest* no Greenlight?

Nosso grande objetivo é entrar no mercado como um estúdio, já que este será nosso primeiro jogo comercial. Estávamos



Clichês clássicos e humor fino no game brasileiro *Side Quest*

um pouco apreensivos com a recepção do *Side Quest* no Greenlight, mas depois de vê-lo aprovado em 18 dias de campanha, estamos mais confiantes até para nossos próximos projetos.

Para quais plataformas vocês pretendem disponibilizar o jogo no final do projeto?

Até o momento, iremos lançar *Side Quest* para Windows, Mac e Linux. Mas estamos analisando o lançamento para outras plataformas.

O jogo tem um humor particular, usando expressões como “Cacildis!” e apresentando um chefão que parece uma brincadeira divertida com o Hulk. A ideia é fazer uma coisa mais leve e menos séria do que temos visto atualmente no mercado nacional?

Sim, a grande ideia do *Side Quest* é ter algumas piadas e brincar com vários clichês de jogos mais convencionais — sendo o principal a ideia do herói indo para o castelo salvar a princesa.

Vocês pretendem conquistar o público mais casual neste primeiro momento do estúdio?

Nosso público-alvo na verdade são os jogadores que curtem beat'em up, com um grande foco em batalhas e combos, muito similar aos antigos jogos de arcade, mas com uma pegada mais divertida e fantasiosa.

Como vocês vêem o mercado para desenvolvimento de games no Brasil atualmente?

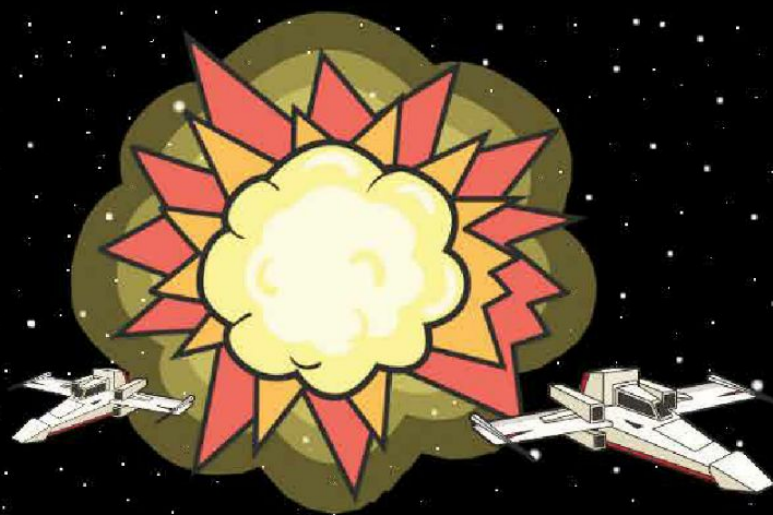
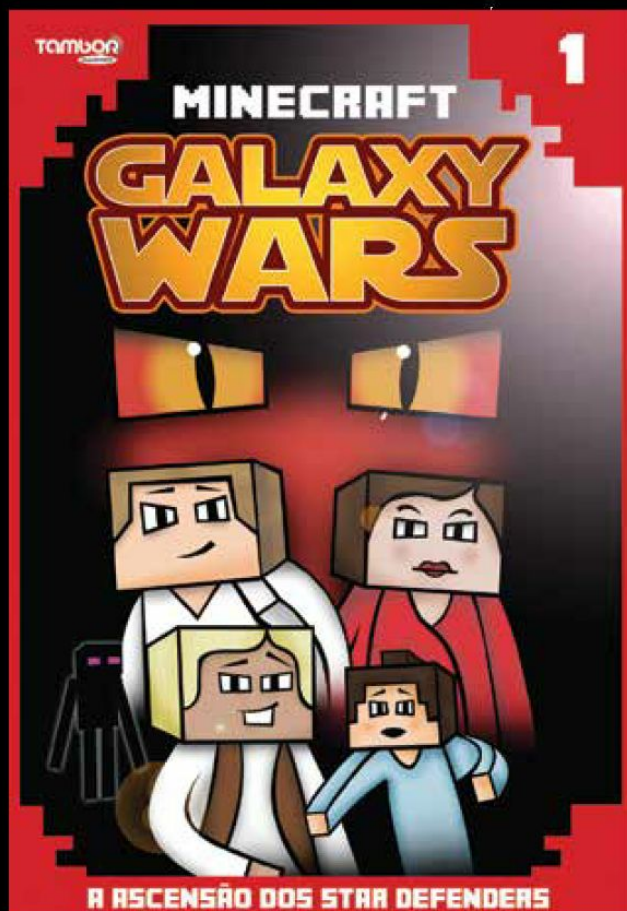
Não há melhor momento para se criar jogos no Brasil, mesmo com a crise. Existem muitos engines gratuitos e muito material pela internet para ajudar a criar jogos, sejam independentes ou advergames. O contato com empresas e lojas online para lançar jogos está muito facilitado, aumentando muito as chances de lançar jogos em grandes lojas como Steam, Google Play e Apple Store. 🎮



“Não há melhor momento para se criar jogos no Brasil, mesmo com a crise. Existem engines gratuitos e muito material pela internet pra ajudar a criar jogos”

Leandro Siqueira

QUE A **FORÇA** ESTEJA COM VOCÊ (...E COM OS **MINECRAFTS**!)



POPULAÇÕES INTEIRAS DE **MINECRAFTS** FORAM DOMINADAS PELO **IMPERADOR ENDER** E PELO **LORD NETHER**. ELES CONTROLAM A MAIORIA DOS PLANETAS DO SISTEMA SOLAR USANDO UM PODER SECRETO FORTEMENTE GUARDADO NO **CUBO DA MORTE**. A ÚNICA ESPERANÇA DO UNIVERSO É O **STAR DEFENDERS**, UM GRUPO DE ELITE FORMADO POR JOVENS QUE VÃO LUTAR PARA TRAZER A PAZ À GALÁXIA. MAS ELES CONSEGUIRÃO SALVAR OS **MINECRAFTS** DESSE TERRÍVEL MAL? DESCUBRA COMO ACABA ESSA HISTÓRIA AQUI NO PRIMEIRO LIVRO DA SÉRIE!

Você encontra os lançamentos da Tambor Quadrinhos nas bancas e livrarias de sua cidade

Tambor
QUADRINHOS

A ARTE DE CONTA R HISTÓRIAS E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES
EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

INSANO TERROR NORUEGUÊS

O estúdio norueguês Krillbite surpreendeu o mercado com um jogo de terror cujo protagonista é um pequeno bebê. Mas a chefe da equipe de designers explica que a coisa foi menos complicada do que de fato se imagina

Among the Sleep foi uma grata surpresa para PCs, em 2014, e agora chega ao PS4. É um projeto de terror meio experimental do estúdio norueguês Krillbite. Na pele de um bebezinho, precisamos reviver as memórias mais ternas dessa criaturinha tão perturbada. Conversamos com a chefe da equipe de designers do estúdio para conhecer um pouco mais do projeto.

EGW: Temos acompanhando uma explosão no gênero do terror nos games. Com tantos jogos sendo lançados, é até difícil acompanhar tudo. Qual sua opinião sobre essa onda?

Kristina Halvorsen: De fato, é difícil acompanhar os lançamentos de jogos de uma forma geral. Mas não há nada de errado com tantos jogos de terror saindo, acho mesmo que isso significa que as pessoas andam evoluindo e fazendo coisas incríveis. Por isso, fiquei muito triste com o cancelamento de *Silent Hills*.

A premissa de Among the Sleep é assustadora por concepção. Esse enredo foi alguma experiência real?

Não. Estamos bem cientes que situações como essa podem rolar e gostaríamos de mostrar que há experiências horríveis na vida o tempo todo, em todo lugar. Não queríamos fazer um game educacional, queríamos entreter para que as pessoas pudessem jogar e se divertir. Tudo começou quando um de nossos designers teve um sonho sobre um bebê tendo de correr pelas escadas e se esconder de um monstro que estava atrás dele. Simples assim.

Visualmente falando, há sempre muita coisa acontecendo em Among the Sleep: desenhos, garrafas vazias, estranhos objetos em lugares esquisitos. Como foi abordar essa perspectiva?



Sustos e tensão no terror sob a perspectiva de um bebê

Usamos nossa imaginação e tentamos lembrar como eram as coisas quando éramos crianças. Nossos artistas destros fizeram desenhos “infantis” com a mão esquerda para que realmente parecessem ter sido feito por crianças.

Por que escolher o motor gráfico Unity e o tipo de física presentes no jogo? Como vocês adaptaram isso para a movimentação de um bebê?

Tentamos fazer nosso próprio motor gráfico quando estávamos na faculdade, mas você não imagina como é difícil fazer isso! Sério, não faça isso nunca! [risos] Já o Unity é acessível e oferece um excelente suporte. Nós utilizamos a perspectiva em

primeira pessoa e o tamanho dos objetos para fazer parecer que o jogador está controlando um bebê. Também fizemos o personagem tropeçar e engatinhar, assim como um bebê faria.

Como foi todo o processo de fundos coletivos no Kickstarter?

Foi muito tranquilo e a comunidade recebeu o jogo com muitos elogios. Esse apoio dos fãs permitiu que terminássemos o projeto sem sustos.

Há diferenças entre a versão recentemente lançada para PS4 e a de PC, que saiu em 2014?

No momento, jogadores de PS4 têm acesso aos comentários do desenvolvedor, mas isso será adicionado para o PC também, em breve. Além disso, o frame rate é mais alto e mais estável no PS4. 🎮



“Não há nada de errado com tantos jogos de terror saindo, acho mesmo que isso significa que as pessoas andam evoluindo e fazendo coisas incríveis”

Kristina Halvorsen



Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Krillbite | Editora: Krillbite | Lançamento: Maio/2014 (PC), Dezembro/2015 (PS4)

TÁ MAIS SÉRIO E MAIS CHATO

Com uma campanha menor e sem nenhum personagem novo, o segundo ato da série *King's Quest*, intitulado *Rubble Without a Cause*, é uma aventura contida, que decepciona por abdicar do que tornou seu início encantador



O primeiro capítulo de *King's Quest* me encantou com seu carisma, humor e aquele clima leve e cativante que encontramos nas fábulas da Disney. Infelizmente, o segundo ato do game deixa muitas destas características de lado, ao dar um rumo diferente e, arrisco dizer, mais pobre a jornada do jovem Graham. Embora agora seja mais apropriado dizer Rei Graham, afinal após os eventos narrados no primeiro capítulo, o aventureiro se tornou o rei de Daventry.

Mas essa conquista não parece ter sido bem recebida pelo jovem, que acostumado a uma vida de aventuras e liberdade, agora tem que lidar com as responsabilidades de um monarca. Um fardo que o jovem claramente não se sente preparado para suportar e como se esta crise existencial não fosse o suficiente, o novo rei e seus amigos são capturados por um grupo de goblins, colocando o já desacreditado herói em uma situação complicada.

Se no episódio anterior nossa aventura era alegre e se passava em ambientes coloridos e simpáticos, esta jornada nos leva aos can-

tos escuros da cidade goblin, em uma aventura muito mais melancólica e dramática. Um clima que é condizente com o estado de espírito do protagonista e que me deixou curioso sobre os caminhos que esta aventura tomaria, mas que infelizmente acabou com grande parte do charme que havia marcado *I Knight to Remember* (o primeiro capítulo de *King's Quest*).

É PRA RIR OU PRA CHORAR?

Rubble Without a Cause não conseguia decidir se queria me fazer rir ou chorar, investindo no humor e no non-sense em um momento e no melodramático ou macabro em outro, em uma crise de identidade que afetou principalmente os seus personagens. Claramente idealizados como figuras alegres e simpáticas, o que condizia com a primeira aventura do game, eles perdem grande parte do seu brilho ao serem expostos as situações deprimentes e melancólicas neste episódio. Nem mesmo Graham escapou desta situação, passando a maior parte do jogo apagado e simplesmente fazendo o que lhe é pedido.

O jogo brinca de *Fuga de Alcatraz* ao fazer com que tenhamos que gerenciar diferentes planos de fuga da cidade goblin, mas os desafios que encontramos raramente são interessantes e nunca mostram aquele toque de humor certo ou as pequenas variações de jogabilidade que encontramos na aventura anterior. Mesmo as escolhas que fazemos e que parecem ser impactantes não demonstram ter peso algum ao final do episódio, o que foi uma grande decepção.

Com uma campanha menor, e sem apresentar nenhum personagem novo, o segundo ato de *King's Quest* é uma aventura mais contida e que decepciona por abdicar de tudo que tornou seu início encantador, para investir em uma história mais séria e pouco inspirada.

Resta-nos esperar que este tenha sido apenas um tropeço e que a próxima aventura de Graham o leve por caminhos mais interessantes e divertidos. 🐉



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO |
Estúdio: The Odd Gentlemen | Editora: Sierra
Entertainment | Lançamento: Dezembro/2015

A VERSÃO FEMININA DE LINK

Conheça esse spin-off do famoso game *Hyrule Warriors*, que tem como principal atrativo novos personagens e a tão aguardada versão feminina de Link, astro da série *Zelda*. Mas como será que os fãs conservadores vão receber isso?



Hyrule Warriors é um jogo estilo hack'n'slash, lançado para o Wii U em 2014. Fez um grande sucesso no Japão, por se tratar de um game que reúne personagens da série *Zelda*, com jogabilidade de estilo *Dynasty Warriors*, famosa série da Koei. O novo game, *Legends*, lançado para 3DS, apresenta uma mecânica melhorada e novos personagens, como Tetra, Toon Link e o rei de Hyrula. Mas, não dá para negar, o

principal atrativo do game é a personagem Linkle, a versão feminina de Link.

Linkle chegou a ser esboçada para o *Hyrule Warriors* do Wii U, inclusive chegaram até a divulgar algumas artes conceituais. Mas, ela acabou não sendo aproveitada.

JÁ É SUCESSO NO COSPLAY

Por muitos anos, garotas fãs de games — e principalmente da série *Zelda* —, faziam

crossplay (que nada mais é do que um cosplay de um personagem do sexo oposto) de Link, no caso, as mulheres. Por essas e outras, Linkle foi revelada ao mundo. E quem nunca chamou o Link de Zelda, mesmo que sem querer, que atire a primeira pedra.

Mas será que realmente existe a necessidade de criar uma outra versão de um personagem já consagrado? Particularmente, acredito que sim. Linkle não tem nenhuma

A cosplayer francesa Maho fez uma Linkle sensacional, com produção de primeira



relação de parentesco com o Link — apenas a roupa é parecida. Originalmente, Linkle seria a irmã de Link, mas o chefe da série Zelda, Eiji Aonuma, breiou a “invenção”.

“A Koei Tecmo primeiro propôs que Linkle fosse uma irmã mais nova de Link para a versão de *Hyrule Warriors* no Wii U. Mas sentimos que isso conflitava com o conceito que já tínhamos de Aryll [irmã de Link em *Wind Waker*] e decidimos não incluir a personagem no jogo”, explicou Aonuma, em declaração oficial. “Já em *Hyrule Warriors Legends*, a ideia foi incluir Linkle não como uma irmã de Link, mas como uma garota com aspirações heroicas. Isso era realmente novo, um background totalmente diferente para a franquia. Por isso, pensando na própria diversidade do jogo, decidimos incluí-la desta vez.”

Segundo Aonuma, os fãs de *Zelda*, especialmente do Ocidente, foram cruciais para a inclusão de Linkle no novo game. Ela já havia aparecido no box premium do game para Wii U e foram recebidos muitos pedidos para que ela fosse incluída no game. Muitos mesmo. Aonuma atendeu.

QUEM É AFINAL A LINKLE?

Linkle é uma garota que vive em uma pequena vila cheia de cuccos (galináceos do universo do game) e utiliza um par de bestas como arma, que serve para disparar flechas ou desferir golpes físicos. Além dis-

A LOUCA CRONOLOGIA DA SÉRIE ZELDA

A linha do tempo da série *Zelda* sempre foi muito questionada pelos fãs ao redor do mundo. A Nintendo, por sua vez, sempre deu a desculpa de que os jogos da série são atemporais, mas não é nada fácil lidar com os paradoxos temporais criados — e há três cenários diferentes.

As pessoas do universo da série não envelhecem como os seres humanos e animais do mundo real. Link, por exemplo, “nasceu” adolescente em *Skyward Sword* e virou um garotinho tempos depois em *Wind Waker*.

Então, a cronologia inicial do enredo seria assim:



1. *The Legend of Zelda: Skyward Sword*
2. *The Legend of Zelda: The Minish Cap*
3. *The Legend of Zelda: Four Swords*
4. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Em *Ocarina*, a história dá um salto no tempo, e existem três linhas do tempo possíveis. Na primeira, Link falha ao deter os planos de Ganon e a segunda segue assim:

- 5A. *The Legend of Zelda: A Link to the Past*
- 6A. *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Oracle of Ages*
- 7A. *The Legend of Zelda: Link's Awakening*
- 8A. *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*
- 9A. *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*
- 10A. *The Legend of Zelda*
- 11A. *The Legend of Zelda II: The Adventures of Link*

A segunda leva em conta o final de *Ocarina* como mostra o game. Link derrota Ganon e segue em *Majora's Mask*:

- 5B. *The Legend of Zelda: Majora's Mask*
- 6B. *The Legend of Zelda: Twilight Princess*
- 7B. *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*

O terceiro cenário também mostra a derrota de Ganon após *Ocarina* e segue a jornada. No título seguinte, *Wind Walker*, Link aparece mais jovem do que nunca.

- 5C. *The Legend of Zelda: The Wind Waker*
- 6C. *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*
- 7C. *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*



so, ela possui um chute poderoso e salta como ninguém.

Desde pequena, ela sempre sonhou em ser uma heroína. Linkle acredita que o compasso que ganhou de sua avó, que foi passado de geração para geração, é a prova de que esse é o seu destino.

Segundo Yosuke Hayashi, ela é uma menina gentil e que sempre se preocupa em ajudar a quem precisa. Quando descobre que o castelo de Hyrule está sendo atacado por monstros, ela se propõe a sair em uma missão com o objetivo de ajudar o reino. Ela não tem um senso de direção

Zelda Williams, filha de Robin Williams que foi batizada com o nome da personagem



VOCÊ CONHECE A ZELDA WILLIAMS?

Não é todo mundo que está a par desse fato, mas o ator Robin Williams, falecido em 2014, era um grande fã da série Zelda. A maior prova disso é que sua filha mais velha (com sua segunda esposa), chama-se Zelda. Isso mesmo, a garota que hoje tem 26 anos recebeu este nome em homenagem à princesa Zelda e à série que Robin era fã.

Na época, Robin estava jogando Legend of Zelda com sua esposa, que estava grávida. Segundo o próprio ator, ele havia comprado um console Nintendo 64 e uma TV enorme para sua casa. Ele jogava por horas e horas sem parar. Os pais gostaram tanto do nome da princesa que acabaram concordando em colocá-lo em sua filha que estava para nascer, nos idos de 1989.

Zelda Williams sofreu bullying na escola por causa de seu nome, segundo ela mesma, chegando mesmo a avisar a mãe que mudaria de nome quando completasse 18 anos. Mas a medida que cresceu, acostumou-se ao nome e passou a gostar dele.

"Alguns amigos chegaram a dizer que esse era o nome mais legal que alguém poderia ter", disse a garota, em entrevista à imprensa europeia.

Hoje em dia, ela é fã da série, seu título favorito é Majora's Mask e ela segue carreira como atriz. Zelda Williams participou da série Teen Wolf e fez dublagens das animações The Legend of Korra (2014) e Tartaruga Ninja Mutante (2015). Ela também emprestou sua voz à personagem Amaya Blackstone, do game King's Quest, da Activision.



muito bom, então acaba visitando diversos lugares diferentes por todo o caminho, até chegar ao castelo de Hyrule. Seu desejo por ajudar o próximo acaba colocando outros vários tipos de personagens em seu caminho, que decidem acompanhá-la.

Ainda segundo Aonuma, existe uma possibilidade de Linkle aparecer em outros jogos da série Zelda no futuro. O uso de duas bestas, que foi desenvolvido originalmente para o spin-off Link's Crossbow

Training, foi implementada desta vez totalmente pela equipe da Koei Tecmo.

Pode parecer um pouco diferente do estilo dos outros jogos da franquia, mas não chega a ser tão fora do universo Zelda. Com certeza, em futuros games, Linkle será lembrada. Pode apostar. 🎮



Plataforma: 3DS | **Estúdio:** Omega Force, Team Ninja | **Editora:** | **Lançamento:** Janeiro/2016 (Japão), Março/2016 (EUA e Europa)



"A ideia foi incluir Linkle não como uma irmã de Link, mas como uma garota com aspirações heroicas. Isso era novo, um background diferente para a franquia"

Eiji Aonuma

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

ANDROID TV 7100

Smart TV com imagem Ultra HD 4K, design belíssimo e reprodução em 3D. Quantas polegadas? Há dois tamanhos: 49" e 55". A Série 7100 conta ainda com o recurso Ambilight, uma projeção de luzes nas laterais da TV, que reflete as cores da imagem, criando a sensação de uma tela ainda maior. Além disso, as TVs Ultra HD 4K contam com a tecnologia upscaling, que permite que o consumidor assista o conteúdo Full HD em 4K. Vale destacar as lojas de aplicativos (Philips App Gallery e a Google Play Store convencional), Google Movies (locação de filmes), Google Music (mais de 30 milhões de músicas) e o queridíssimo Google Play Games, de onde você pode baixar games para jogar usando o controle remoto ou um joystick. Ah, sim, e tem Netflix também.



Fabricante: Philips
Preço médio: R\$ 5.000,00

JOYPAD NEW GENERATION

O guerreiro PlayStation 2 não foi esquecido, não! Com design moderno e formato ergonômico para máximo conforto, esse é um joypad padrão para PS2, com botões macios e precisos para realização de manobras e movimentos perfeitos. Ele funciona nos modos Digital e Analógico, além de possuir stickers 3D de alta sensibilidade e sistema duplo de vibração que age de acordo com o jogo, oferecendo maior sensação de realidade. Ele tem dois botões analógicos com rotação 360°, função Dual Shock, 12 botões direcionais, além dos botões funcionais (Select, Start e para ativar alavancas analógicas).



Fabricante: Leadership
Preço médio: R\$ 40,00

G29 DRIVING FORCE

Quem gosta de games de corrida sempre sonha com uma belezinha dessas. O acessório G29 da linha Driving Force pode ser espetado sem sustos tanto em um PS3 quanto em um PS4, para tornar as corridas virtuais ainda mais emocionantes.

Projetado com motor Dual Force Feedback, o volante simula a sensação de um carro e é possível sentir a mudança de peso, as condições da estrada, desgaste dos pneus e até mesmo a perda de tração. O D-Pad, botões e câmbios estão incorporados no volante de corrida. As luzes LED indicadoras, localizadas logo acima do centro do volante, avisam exatamente quando aumentar ou diminuir a marcha. Um seletor de 24 pontos e os botões +/- na parte frontal do volante permitem o ajuste de suas preferências de pilotagem.



Fabricante: Logitech
Preço médio: R\$ 2.000,00

MONITOR RL2240HE

A linha RL da BenQ foi criada de olho no mercado de games de RTS (estratégia em tempo real), como *StarCraft II* e como MOBAs na linha de *Dota 2*. O RL2240HE chama a atenção pelo belo design curvilíneo e acabamento na cor amarela.

Ele conta com as tecnologias black equalizer (equalizador de cores escuras), flicker-free (evita oscilação e regula o brilho da tela) e um tempo de resposta de 1ms, que é o sonho de quem joga games que sofrem com lags ("atraso" da imagem).

A tela tem 21,5" e oferece recursos como Modo Display e Smart Scaling, que permitem trocar a resolução do monitor e ajustá-lo de acordo com o gosto do usuário. Possui quatro opções de preferência de visualização: 17", 19", 19W e 21".



Fabricante: BenQ
Preço médio: R\$ 1.100,00



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

QUANDO NÃO HÁ MAIS ESPERANÇA
SOMOS CONVOCADOS



LANÇAMENTO MARÇO 2016

f /UBISOFTBRASIL

YouTube /UBISOFTBRASIL

@UBISOFTBRASIL



100%
DUBLADO



XBOX ONE



PS4



UBISOFT

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

▶ Fernando Souza Filho

AS PAREDES ESTÃO CAINDO

Totalmente focado no multiplayer online, o jogo é uma continuação “espiritual” de *Rainbow 6: Patriots*, que foi cancelado com a morte de Tom Clancy, em 2013. O negócio aqui é deixar o enredo de lado e meter bala em tudo!



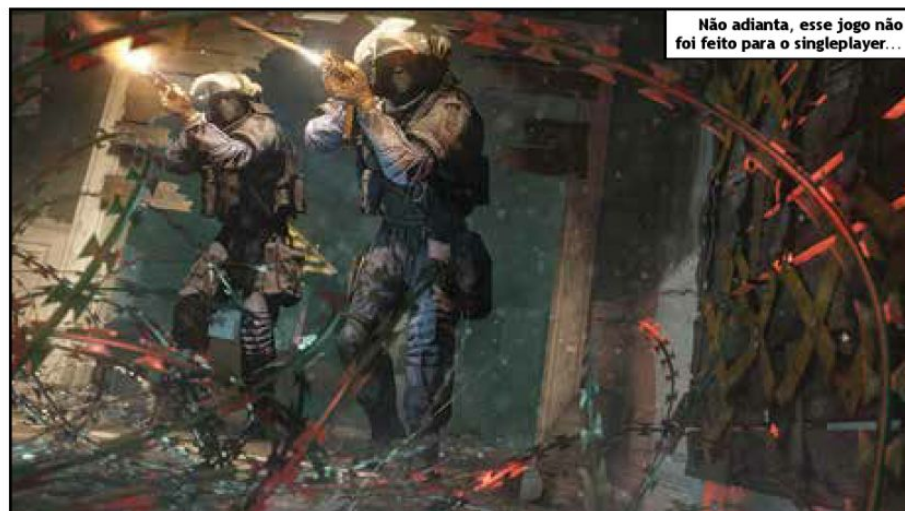
Em um primeiro momento, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* impressiona. A cinematic que nos introduz à história é espetacular, com um trabalho de captura de movimentos faciais e sincronização labial da atriz Angela Basset (*Lanterna Verde*, *Mr. & Mrs. Smith*, *Whitney*) absolutamente impressionante. A atriz interpreta Six, uma misteriosa líder política que reativou o Programa Rainbow, dando início ao desenrolar do enredo do game.

Six Siege é um sucessor direto de *Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots*, projeto que foi abortado após a morte do escritor Tom Clancy, em 2013. Por conta de seu tamanho, o jogo foi desenvolvido em quatro estúdios diferentes da Ubisoft: Montreal, Toronto, Xangai e Barcelona. E quando falamos sobre “tamanho”, não é no mesmo sentido que um *Assassin's Creed*, um *Far Cry* ou um *GTA*, com inúmeras missões principais e paralelas espalhadas por mundos complexos e detalhados. O “tamanho” aqui se refere ao caprichadíssimo multiplayer que dá sentido ao jogo, pois se você é do tipo que gosta mais do singleplayer, só vai perder tempo em *Six Siege*.

O fato é que o modo Campanha de *Six Siege* parece que foi colocado aqui apenas para servir de treino para o que realmente importa, que é a jogatina online. Ele exige muito mais estratégia do que *Halo* ou *Call of Duty*, por exemplo, mas não dá para dizer que é melhor do que eles. É apenas diferente. Bem diferente.

A mecânica de *Six Siege* foi integralmente pensada e desenvolvida para você

trabalhar em equipe. Se você é do tipo que prefere ação solitária à *la Far Cry*, vai ter sempre a sensação de que ficou para trás em alguma coisa enquanto joga *Six Siege*. Lógico que, nas sessões de treinamento, a ação solitária ajuda você a se familiarizar com os controles, com a mira, com a exploração de cenários proposta pelo jogo, que sempre recompensa soluções estratégicas criativas — e tiros na cabeça, claro,



Não adianta, esse jogo não foi feito para o singleplayer...

afinal isso aqui é um shooter, né...

Envolver-se em cada “situação” (que é como as missões são chamadas aqui) exige atenção aos detalhes, afinal você enfrenta um inimigo chamado The White Masks que está causando um caos pelo mundo e ninguém sabe quais seus reais objetivos. Mas nem tente ir muito à fundo no enredo, pois ele é apenas um background para a ação e, cá entre nós, quando as explosões começam você nem lembra direito qual a história que embala os embates. É uma proposta diferente de *Splinter Cell*, por exemplo, que oferece um enredo interessante que merece ser conferido. *Six Siege* está mais para *Evolve*, que oferece um enredozinho “só pra constar” e para justificar a chuva de balas e de explosões.

Logo nas primeiras sessões de treinamento, você aprende a identificar paredes destrutíveis. Você vai morrer algumas vezes até aprender a diferenciar paredes e até pisos que podem ou não servir como cobertura contra um ataque inimigo. Nas primeiras vezes, me escondia toda hora atrás de paredes que não seguravam as balas que vinham do outro lado. Aos poucos, a gente aprende a evitar essas paredes e a ficar atrás de muros mais grossos, especialmente em espaços abertos.

USE E ABUSE DAS BUGIGANGAS

m ações dentro de edifícios, com escadas, muitas salas e até porões, ter cautela extra não é uma opção, é questão de sobrevivência. Por isso, use e abuse das bugigangas tecnológicas para localizar possíveis inimigos antes de descer uma escada ou entrar em qualquer sala.

As opções de interação com o cenário são limitadas. Para ser sincero, mesmo a renderização de móveis e utensílios de cena não é nenhum espetáculo. Após a fantástica cinematic da introdução, a gente cria expectativas muito altas para o que

Trabalho em equipe funciona melhor para abrir frentes de ataque



***Six Siege* é um jogo que nasceu multiplayer e praticamente não faz sentido se não for jogado online. Não é como o primeiro *Modern Warfare*, por exemplo, que era uma delícia jogar o modo singleplayer**

vai encontrar no campo de batalha, mas o que vemos é um pouquinho decepcionante: cenários bonitos, sim, mas com pouca interatividade e liberdade de ação limitada.

E essa história de tomar tiros através das paredes deixa a gente com uma tensão quase neurótica. Ter que procurar paredes que não abram buracos com tiros já não é a tarefa mais tranquila do mundo, mas fazer isso sendo perseguido por um inimigo é mais estressante do que dirigir em São Paulo na hora do rush. Em algumas situações, você tem apenas 30 segundos para sair da situação — e o que já era estresse vira gastrite.

O ideal é você traçar seu perfil psicológico antes de escolher qual time vai defender. Existem 20 personagens diferentes que você pode assumir, sendo 10 de ataque e 10 de defesa. Cada um obviamente tem diferentes habilidades: um é destruidor de paredes, outro corta facilmente portas com lasers etc. Escolha onde se encaixa.

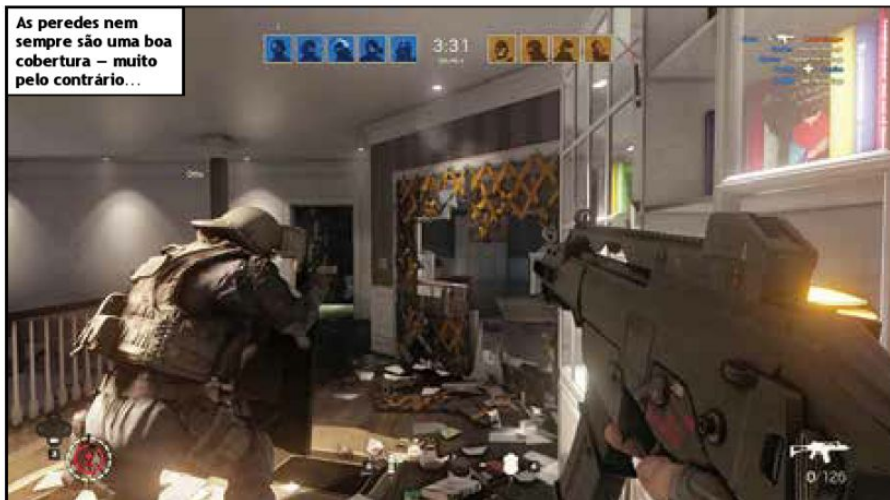
Depois de escolhido o time, é hora de investigar os mapas. O game oferece ao todo 11 mapas diferentes, com uma variedade bem interessante entre eles. A maioria desses mapas possui áreas específicas para treinamento, que servem como tutorial para você pegar os macetes antes de ir para os embates do multiplayer. O negócio é básico mesmo, tipo “Mate 9 inimigos, sendo 4 com tiro na cabeça”, mas é perfeito para você ficar “ligeiro” no gameplay.

SISTEMA DE PROGRESSÃO ESPERTO

Com pelo menos 10 horas de jogo, quando se chega lá pelo nível 20, você começa a perceber que o sistema de progressão de *Six Siege* é bem “esperto”. O fato é que chega uma hora que você começa a ficar impaciente e passa a desejar uma forma de progredir mais rapidamente. Que tal gastar um dinheirinho real para adiantar esse processo?

No geral, *Six Siege* é um jogo que nasceu multiplayer e praticamente não faz sentido se não for jogado online. Não é como o primeiro *Modern Warfare*, por exemplo, que era uma delícia jogar o modo singleplayer, ainda que o enredo fosse raso e confuso. A obra de Tom Clancy está muito bem representada em *Six Siege*. 🎮

As paredes nem sempre são uma boa cobertura — muito pelo contrário...



7,5

Plataformas:
PC, PS4, X0
Estúdio:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Dezembro/2015

JUST CAUSE 3

► Fernando Souza Filho

MUITAS, MUITAS EXPLOSÕES!

O estúdio sueco Avalanche fez um trabalho visual absolutamente primoroso, com cenários espetaculares, mas são as explosões que de fato roubam a cena nas novas aventuras de Rico na ilha tropical de Médici: nada ficará de pé!



Uma ilha é controlada por um ditador poderoso e meio maluco, que comanda um exército sanguinário. A rádio do governo sempre divulga os ataques do protagonista (você!), tentando transformá-lo em “inimigo do povo”. Mas você continua suas missões, liberando postos avançados dominados pelo governo e levantando a bandeira de sua causa. Uau, esse novo *Far Cry* não parece muito original e... Opa, peraí, não é *Far Cry* não... É o novo *Just Cause*! OK, é igualzinho sim, mas tem seus méritos próprios, sejamos justos.

O terceiro jogo oficial da série *Just Cause* tem cenários espetaculares, que não ficam nada a dever a *Far Cry 4* ou a *GTA V*, dependendo do seu ponto de vista. Realmente, é impossível passar indiferente à natureza (flora e fauna) e às edificações que servem de cenário para o jogo. E é importante frisar que essa beleza não está apenas no trabalho de arte em si, mas na interação que temos com os cenários, uma vez que podemos usar praticamente qualquer objeto de cena como “arma” para cumprir determinadas missões.

Só que isso tudo tem um preço, é claro:

os loadings. As telas de loading de *Just Cause 3* estão entre as mais insuportavelmente longas que já pudemos presenciar. Dá tranquilamente para ir tomar um café enquanto o jogo carrega no PS4. E isso não é apenas quando você morre, mas até mesmo após uma simples cutscene.

PERAÍ QUE AINDA TÁ CARREGANDO!

Imagine a seguinte cena: missãozinha chata, tem que saltar do alto de um penhasco, usar uma engenhoca nova para planar e pousar sobre uma ponte lá embaixo, onde você plantará explosivos. Parece fácil, mas como mesmo no PS4 os controles do jogo não são exatamente a coisa mais precisa do mundo, basta um milímetro de cálculo errado e você não acerta a ponte, vai parar no mar. OK, basta recomeçar a missão e tentar de novo, certo? Sim, mas é aí que as

telas de loading destroçam sua paciência. Duas ou três tentativas podem consumir facilmente 15 minutos do seu tempo só nas telas de carregamento, o que em termos de videogame é suficiente para acabar com o fator imersão do jogo. Se você já reclamava dos loadings de *Bloodborne*, prepare-se, aqui é bem pior.

Além disso, o gameplay não dá muita liberdade de ação, como nos já citados *Far Cry 4* e *GTA V*. Em *Just Cause 3*, apesar de o mundo ser escancaradamente aberto, as missões não permitem que você fuja muito do script principal. Não há espaço para muitas improvisações: o cenário já tem opções em demasia, o game não quer que você invente demais.

Alguns barris de combustível, por exemplo, você pode arremessar contra torres e veículos, promovendo imensas explo-

Ainda que não dê para fugir demais do script oferecido pelo game, mesmo que de modo bem “aberto”, a maneira como tudo se desfeca em algumas missões resulta em diversos momentos divertidos

Dá para fugir dos inimigos debaixo d'água, ainda que o gameplay seja meio desajeitado



sões. E é justamente na renderização das partículas das explosões que reside um dos maiores trunfos do game: o projeto foi todo desenvolvido para PC e para a nova geração de consoles, ou seja, o nível de precisão e realismo das explosões é uma das coisas mais impressionantes que já pudemos ver em um game. Mas isso também tem um “outro lado”: o jogo começa com imensas explosões, termina com imensas explosões e todas as missões estão recheadas de... imensas explosões.

Claro que isso é emocionante e deixa a ação mais empolgante, mas depois de 20 horas de jogo e tanta coisa explodindo sem parar, a gente começa a procurar algo mais do gameplay. Mas não encontra.

EXPLODIR, EXPLODIR, EXPLODIR!

O enredo de *Just Cause 3* é ambientado na fictícia ilha de Médici e você é Rico Rodriguez, cuja missão é libertar seu povo de um governo opressor. Com esse enredo clichê, você vai causar um tremendo estrago, matar muita gente, destruir tudo que vir pela frente e saltar de paraquedas.

Aliás, você sempre pode usar um paraquedas ao saltar de qualquer altura. A gente só queria saber onde diabos ele guarda um paraquedas naquela mochila tão pequena...

Bom, mas o fato é que ser clichê não é necessariamente ser ruim, pois temos muitas séries superclichês que são excelentes, com enredos que acabam enveredando por soluções interessantes. Não é o caso de *Just Cause 3*. Aqui, o clichê é só clichê e pronto. Ainda que Rico tenha diversas falas engraçadas e cheias de trocadilhos, muitas delas perdem completamente o humor na dublagem para o português. Quando isso acontece, o enredo é quem sai perdendo.

OK, é fato que a série *Just Cause* nunca foi famosa por seus enredos, mas tínhamos esperança que a história de Rico em Médici pudesse ser um pouquinho mais interessante. Não é o que acontece.

Mas pelo menos o gameplay é bom, não é? Sim, desde que você treine muito. Vamos explicar: antes de mergulhar nas missões propriamente ditas, sugerimos que você treine bastante na Ilha Boom (que você acessa pelo menu principal), um lugar

para você pegar os macetes para controlar paraquedas, saltos, veículos, armas e bugiangas. Se não fizer isso, prepare-se para morrer muito e perder a paciência com as intermináveis telas de loading.

JEITOS DIFERENTES DE MATAR

Depois que você pega os macetes e para de cair dos voos com a Wingsuit, é hora de explorar diferentes modos de eliminar inimigos. Tem um que se tornou nosso favorito aqui: usar a corda para prender um inimigo a um botijão de gás e atirar. Com a explosão, o inimigo é arremessado rumo aos céus, como se fosse um foguete. É viciante, acredite: você vai querer eliminar todo mundo que puder fazendo isso.

E é justamente esse tipo de humor negro que diferencia *Just Cause* de *GTA* ou de *Far Cry*. Não dava para usar a corda para arremessar um botijão de gás a um helicóptero em *GTA* e nem saltar de um avião em pleno ar em *Far Cry*. Mas em *Just Cause 3* dá, sim. E é muito divertido.

Essas soluções “diferentes” tornam *Just Cause 3* viciante. Ainda que não dê para fugir do script oferecido, a maneira como tudo se desfaz resulta em momentos divertidos. Em uma das missões em que eu precisava invadir uma base, avistei um navio no horizonte. Fui de helicóptero até ele e percebi que era um navio de guerra. Saltei no meio da plataforma principal e usei o arsenal pesado do navio para atacar a base. Não é sensacional?!? 🎮

O uso de paraquedas é excelente para explorar a ilha por cima – desde que você consiga controlá-lo!



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Avalanche
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Dezembro/2015

OBRA-PRIMA DO RPG RETRÔ

Pode acreditar: o título mais impactante de 2015 não foi nenhuma produção milionária, mas sim um RPG retrô que desconstrói completamente muitos fundamentos dos videogames: conheça a pequena obra-prima de Toby Fox



Tenho na série *Mother*, da Nintendo, uma das mais especiais de minha vida. *Earthbound* mexeu comigo absurdamente quando, na minha adolescência, embarquei naquela jornada bizarra e, em concomitância e paradoxo, tão, tão pessoal. *Mother 3*, sua continuação, nunca lançada oficialmente fora do Japão, é, de certo, um dos jogos de minha vida. E todo esse amor por uma das séries mais obscuras e injustiçadas da Nintendo — e, por consequência, por Shigesato Itoi, seu gênio e criador — não vem sem fundamento: *Undertale*, a singela homenagem/paródia a um dos gêneros mais famosos no Japão, o RPG, é, indiscutivelmente, uma ode a *Mother*. Sim, e também ao RPG japonês de uma maneira geral, porém, em especial à obra do novelista Itoi.

Fazendo uso de trilha melancólica e cutscenes com imagens estáticas, somos apresentados ao mito de *Undertale*: há

muito, muito tempo, humanos e monstros conviviam em harmonia. Uma guerra, de súbito, tomou forma, com os bípedes de intelecto superior saindo vitoriosos. Os monstros, então, passaram a viver no subsolo, muito longe da superfície, do céu e do sol. A história tem início centenas de anos após o ocorrido, e acompanhamos nosso protagonista (que pode muito bem ser homem ou mulher, dependendo só e exclusivamente do nome atribuído pelo jogador) a se

aventurar pelo monte cuja conexão entre os dois mundos se faz possível. Ao cair num buraco, a incrível jornada tem início.

CLÁSSICO À LA 8 E 16-BIT

Undertale é, em termos técnicos, algo entre 8 e 16-bit. As precariedades nesse aspecto constituem gráficos coloridos, com personagens esquisitos e cativantes em cenários inspiradores. Tanto quanto a trilha sonora, peça fundamental, embalando





O visual retrô mexe com o coração da gente!

todos os momentos de maneira sublime. Isso não chega a surpreender.

Já em termos de mecânicas, estas são tão originais, que já é fácil colocá-las entre as mais inventivas e divertidas que o gênero já viu. Em todos os tempos. Sim, ousou parear o sistema de batalhas de *Undertale* ao de grandes clássicos, como *Grandia*, *Valkyrie Profile* e *Shin Megami Tensei III*.

No entanto, o que torna *Undertale* único e absolutamente obrigatório e essencial é a forma como a narrativa é desenvolvida. Por mais que a batalha seja divertida — pressionar as teclas no momento exato para atribuir dano só não é mais instintivo quanto escapar das investidas inimigas, onde cada monstro detém esquema próprio de ataque — é possível conversar com seus algozes. Porém, não com o intuito de

QUEM É ESSE CARA?

Você não deve ter ouvido falar dele. E nem ninguém. Até agora. Nascido em 1991, em Massachusetts, nos Estados Unidos, Toby Fox é músico, compositor e desenvolvedor de games conhecido no mundo dos indies como FwugRadiation.

Toby é fã de videogames de longa data, tendo criado em 2011 um fórum para um site de fãs de *EarthBound*. Seu primeiro “trabalho” na área de games foi na verdade uma brincadeira: para o Halloween FanFest de 2008, ele criou uma espécie de mod de *EarthBound* chamado *EarthBound Halloween Hack: Press the B Button, Stupid!*

Mais tarde, ele fez a trilha sonora para *Homestuck*, quadrinhos eletrônicos da MS Paint Adventures. A criação da pequena obra-prima *Undertale* começou assim que ele começou a mexer com o software “certo”.

“Eu comecei criando um sistema de batalhas para testar o software GameMaker. Ficou legal e criei o resto do jogo em torno desse sistema”, contou Toby, em recente entrevista ao site Existential Gamer.



Toby Fox

mais e mais pesada com essas mortes.

Mas não pense que ser um pacifista tornará a aventura insossa e tediosa, afinal, os diálogos, além de muito bem escritos, por mais triviais que sejam por vezes, são hilários (mas podem, em segundos, partir para algo deprimente) e os quebra-cabeças, desafiadores. Em suma: numa aventura onde ter encontros românticos com esqueletos é algo absolutamente normal, da mesma forma que robôs podem ser psicopatas performáticos de alta qualidade, é bem mais interessante expandir sua forma de jogar e esquecer todo e qualquer fundamento do qual você esteja acostumado.

***Undertale* quebra a quarta parede ao falar diretamente com você aí, segurando esta revista neste exato segundo. É algo vivo, pulsante. É impressionante!**



QUEBRA DE PARÂMETROS

Undertale quebra a quarta parede ao falar diretamente com você aí, segurando esta revista neste exato segundo. É algo vivo, pulsante. E eu, deste outro lado, enquanto escrevo este texto, me pergunto: “como vou convencer o leitor ou leitora a se interessar por algo tão especial?” A resposta: Fazendo uso de um artifício um tanto baixo, mas que parece funcionar tão bem: dê uma olhadinha na nota de *Undertale*. O submundo lhe espera. 🎮



9,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Tobyfox
Editora:
Tobyfox
Lançamento:
Outubro/2015

O CÃO POSSUÍDO POR UM E.T.

Imagine um point 'n'click atingindo o terror e a ficção científica num só golpe absurdamente certo: *Outpost 13* poderia ter sido exatamente essa cria bizarra e maravilhosa, porém houve complicações no trabalho de parto...

Clássico de 1982, *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, no original), não só pavimentou a carreira de um dos maiores diretores de cinema de todos os tempos, John Carpenter, como apontou novas possibilidades para o subgênero do terror dentro do gênero sci-fi. E qualquer um que já tenha visto essa preciosidade do grotesco estrelada por Kurt Russell irá, imediatamente, criar um vínculo forte com *Outpost 13*.

Do espaço para o distante planeta Ache-lous IV, assumimos os controles (surpreendentemente!) não de algum cientista ou explorador presente na base de estudos científicos estabelecida ali, mas sim do mascote do grupo, o cachorro Fen. Numa sequência de abertura bastante chocante, entendemos a real motivação na nova existência de Fen: após ser possuído por algum tipo de entidade alienígena, o fiel amigo do homem deve negar seus princípios impostos por terceiros e trucidar todos os presentes na estação. E tal premissa é, enquanto bastante original e instigante a princípio, frustrante em execução, pois, nos moldes de point'n'clicks antigos, não há espaço algum para criação.

Outpost 13 foi financiado via Kickstarter no final de 2014 e é criação de um único sujeito, Max Hall. O carinho de seu criador para com sua cria é bastante visível na pixel art apresentada nos cenários e personagens do jogo — é como se *Guybrush Threepwood* tivesse se chocado de frente com *The Dig*. A trilha sonora é igualmente



espetacular, além de bastante climática. A jogabilidade, no entanto, deixa bastante a desejar: Fen precisa acompanhar a rotina (bastante básica, vale menção) dos trabalhadores do local e bolar formas de assassiná-los. Dois mecânicos, por exemplo, trabalham exaustivamente no motor de algo quebrado. Mesmo que você durma, acorde e veja os dias passando, suas ações serão sempre as mesmas, assim como a forma única de ceifar suas vidas.

A PREMISSE É MATAR TODOS!

Não é fácil, entretanto, satisfazer esse ser maligno que existe em Fen. Esse primeiro capítulo só chegará à conclusão (sim, haverá outro, ainda sem data de lançamento definida) quando todos estiverem mortos. Para realizar o feito macabro, além de

vasculhar pelos cenários atrás de itens úteis, atente ao seguinte: sempre que Fen adentra algum aposento, uma bizarra barra de perigo surge no alto da tela. É difícil compreendê-la, mas importunar os cientistas pode resultar na total aniquilação de Fen — experimente continuar na sala quando a barra estiver cheia.

Fen também pode dormir, para fazer os dias passarem, porém, nada acontece com o passar do tempo. Todos os personagens mantêm seus mesmos afazeres e rotinas. Há, no entanto, a possibilidade de explorar a base à noite, concedendo informações valiosas sobre seus habitantes. É bom manter isso em mente, pois foi tal meu maior motivo de frustração com relação a progressão deste breve primeiro capítulo de *Outpost 13*.

O final enigmático deixa o gancho para o que está por vir. Mesmo decepcionado com o jogo como um todo, quero saber seu desfecho. Não é sempre que nos deparamos com uma espécie de *The Thing: The Game*, portanto, não pude escapar das garras de Fen. Mesmo que tentasse. 🐾



6,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Cantina Games
Editora:
Cantina Games
Lançamento:
Outubro / 2015

UM SIMULADOR DE POMBOS!

Impeça um grupo de pombos de roubarem todas as árvores da cidade e conheça outras histórias natalinas na sequência do bizarro “simulador de pombos” *Hatoful Boyfriend*: ótima trilha sonora e situações bizarras das aves

Você já tentou conversar com pombos? São animais que estão praticamente na nossa vida diária, mas que, como muitas outras coisas, passam despercebidos. OK, sabemos que isso soa um pouco estranho, mas é algo que você terá de se acostumar em *Hatoful Boyfriend: Holiday Star*.

O game é como um “especial de Natal com pombos” do *Dating Sim*, lançado no começo de 2015. Ele é composto de oito capítulos, sendo quatro histórias principais de uma hora de duração e seis curtas que levam aproximadamente de 15 a 30 minutos para serem completados.

A jogabilidade não se diferencia muito do antecessor. Toda a história é contada por meio de caixas de texto e pouca interação. Até mesmo quando comparado com outros do gênero, é uma produção muito simples. Talvez até demais.

Começar a jogar *Holiday Star* sem conhecimento prévio sobre os personagens faz com que ele seja uma experiência pouco recompensadora. Ele assume que o jogador já saiba quem são os protagonistas e os joga na tela sem contexto. Não que toda mídia precise de uma longa contextualização antes de apresentar cada personagem, mas um apêndice explicativo ajudaria.

Nas sete/oito horas de duração, o game chega a ser engraçado, algumas vezes estranho — são pombos falantes, ué! — e bem longe do que se vê habitualmente por aí. Ele até arranca algumas risadas — como quando um pombo calmamente explica o funcionamento de um poderoso rifle; ou quando pombas pegam um tanque para roubar árvores de Natal.

É uma pena que isso se mantenha interessante apenas nas primeiras horas. Depois



disso, as histórias perdem um pouco do brilho e se você não se prender aos personagens, vai desistir logo. Não existe um dinamismo na narrativa, ele se apoia mais em fazer o jogador rir do que em apresentar algo realmente interessante.

NATAL SEM PAPAI NOEL

A própria temática natalina parece um tanto quanto forçada, com momentos que parecem ter saído de uma fan-fiction. Piadas e efeitos sonoros são repetidos em momentos inoportunos, como um sitcom que tenta ser engraçado de toda forma para não perder ainda mais a audiência.

Não apenas isso, mas a falta de escolhas significativas transforma jogar cada capítulo em uma sequência cansativa. Não é que esperávamos algo profundo de um jogo com pombos, mas ao menos que desse a ideia de controle para o jogador. Inúmeras vezes outros pombos perguntavam algo para a protagonista — o único humano da cidade — e *Holiday Star* não nos dava opor-

tunidade de responder nada, apenas seguia em frente.

Pior é saber que um dos aspectos mais interessantes de *Holiday Star* está na sua trilha sonora, ainda que com boas músicas ouvidas só depois de muitas horas de jogo. Bem, ao menos era um dos motivadores que tínhamos para apertar o botão do mouse ou o Enter e ver o texto lentamente aparecer na tela.

Depois de jogarmos um antecessor que permitia múltiplos finais, ver a sequência se tornar algo tão cansativo foi decepcionante. Visual novel é um gênero difícil de se apreciar, principalmente por ser considerado “parado” demais. Enquanto *Hatoful Boyfriend* consegue despertar o interesse pelo gênero, *Holiday Star* faz com que possíveis fãs se afastem.

Hatoful Boyfriend: Holiday Star pode até agradar bastante quem foi fã do primeiro game ou dos personagens dele. Sem isso, é uma visual novel com uma ambientação forçada, linear demais, com pouca interação com os personagens e uma história apenas mediana. 🗯️



7,0

Plataformas:
PC, PS4, PSV
Estúdio:
Mediatonic
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Dezembro/2015

ZOMBIE VIKINGS

▸ Rafael Barbosa

INCRÍVEL COMÉDIA NÓRDICA

Quando um estúdio sueco aborda a mitologia nórdica, a última coisa que poderíamos esperar é que o game seja engraçado. Pois eles conseguiram transformar as aventuras de vikings zumbis em uma verdadeira comédia!

Zombie Vikings é um daqueles games que esbanja carisma desde os seus primeiros momentos. Com uma aventura leve e despretentiosa, o título do estúdio sueco Zoink se propõe a levar o jogador em uma divertida paródia sobre a mitologia nórdica e, embora cometa alguns equívocos aqui e ali, o resultado é bem satisfatório.

Em um belo e pacato dia, Odin cuidava de sua vida quando seu filho Loki lhe roubou o seu único olho. Como o pai dos deuses vikings “realmente odeia ficar sem o seu olho”, ele convoca seus fieis guerreiros zumbis para achar seu filho e recuperar seu “item”, que detém grandes poderes mágicos e por isso não pode cair nas mãos de qualquer violãozinho pé-de-chinelo.

A história do game é boba, mas exatamente por esse motivo a narrativa de *Zombie Vikings* é tão cativante. Ao não levar nada a sério, o game aposta em um humor escrachado e, graças a um bom roteiro e à ótima dublagem, seus personagens se mostram carismáticos e interessantes, com personalidades próprias e divertidas. Assim, fiquei surpreendentemente interessado na jornada desta atrapalhada tripulação de zumbis, enquanto via os heróis sendo jogados em situações cada vez mais malucas.

Igualmente divertida é a estética do game e, embora os cenários pareçam um



pouco repetitivos, é interessante ver como a equipe transformou a animação pobre em um ponto positivo, ao utilizar uma estética que trata personagens e cenários como grandes pedaços de papel, dando um charme especial ao seu visual e passando a impressão que estamos acompanhando a história de um livro infantil.

O QUE NÃO FALTA É CARISMA

É uma pena que, com tanto carisma, o ponto mais fraco deste beat'n'up seja justamente a hora em que estamos jogando.

Não que sair derrotando os inimigos seja necessariamente ruim, mas é inegável que o game tinha potencial para ser mais divertido e infelizmente esta chance é desperdiçada no que, muitas vezes, parece ser puro desleixo em elaborar melhor as mecânicas do game.

Não sentimos que nossos golpes têm peso e parece que nunca estamos realmente batendo em ninguém. Quando você soma isso a um nível de dificuldade despretentoso demais (os chefes são surpreendentemente fáceis), não fica difícil imaginar que o game tende a te cansar facilmente. Outros sistemas — como inventário de armas, runas mágicas e o sistema esquema de side quests — também são mal aproveitados e soam confusos na maior parte do tempo.

Entretanto, mesmo com tudo isso, arrisco dizer que *Zombie Vikings* é um game divertido, de muito potencial. Seus personagens são cativantes e mesmo que seu gameplay tenha problemas, ele ainda entretém, principalmente na companhia de um amigo. 🎮



O humor nórdico é, digamos, “diferente”. Mas o jogo tem potencial!



7,0

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Zoink Games
Editora:
Zoink Games
Lançamento:
Dezembro/2015

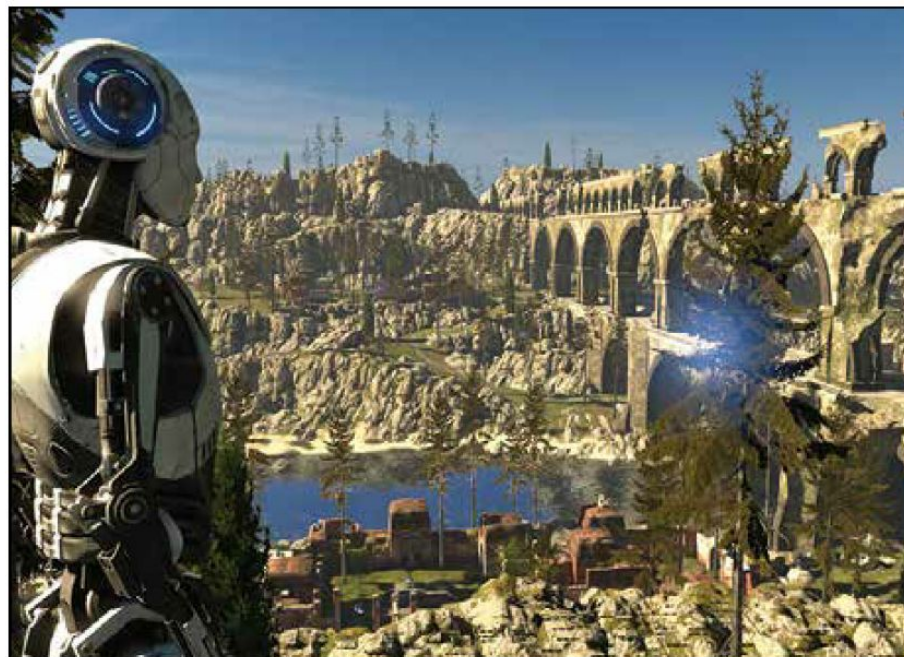
UM PUZZLE BEM FILOSÓFICO

Estúdio croata criador da série *Serious Sam* lançou este puzzle inspirado na Mitologia Grega. O jogo saiu em 2014 para PC e em 2015 desembarcou nas plataformas móveis e também no PlayStation 4. O resultado...?

É sempre interessante quando descobrimos games que tentam trazer conceitos que vão além do simples ato de jogar, que se propõem a debater assuntos tão complexos, ou mesmo filosóficos, como a natureza humana. Em *Talos Principle*, encarnamos um ciborgue que acaba de acordar em meio a um belo jardim grego. Enquanto tenta descobrir onde está ou mesmo quem é, uma voz onipresente (que afirma ser Deus) surge com uma proposta: vença uma série de tarefas e você conquistará a vida eterna. Sim, eu sei que é uma história sem pé nem cabeça, mas seja sincero: você já curtiu histórias até mais malucas do que essa.

Embarcamos em uma viagem através de pequenos mundos repletos de puzzles que, ao serem solucionados, nos recompensam com uma pequena peça de quebra-cabeça, que servirá para destravarmos outras áreas e itens no game. Os desafios consistem geralmente em passarmos por uma série de portas “energéticas” utilizando determinados itens que temos à disposição e, embora o jogo pudesse variar um pouco neste conceito, ele se preocupa em nos apresentar novos itens aqui e ali, renovando suas mecânicas e deixando os enigmas mais variados. Alguns desses itens são particularmente interessantes e rendem desafios divertidos de serem superados, como o aparelho que grava nossos movimentos e cria réplicas de nossas ações anteriores.

Os puzzles colocam nosso raciocínio à prova, oferecendo um bom nível de desa-



fio. Não tem como não sentir aquela satisfação ou soltar aquele grito de “Eureka!” preso na garganta quando superamos um enigma particularmente desafiador.

Enquanto exploramos este universo, também podemos conhecer um pouco mais sobre a história daquele mundo, mas particularmente não liguei muito para isso, pois a narrativa do game é passada de forma tão desinteressante que nunca tive o menor interesse de me aprofundar nela.

Para ser justo, o game conseguiu me surpreender em alguns momentos ao me propor algumas conversas filosóficas inte-

ressantes, como a origem da consciência ou a definição de humanidade — e mesmo que estes diálogos fossem extremamente direcionados, eles se mostraram interessantes de serem acompanhados.

BONITÃO, MAS ESTÉRIL

Em geral, a narrativa do game é transmitida quase totalmente através de textos — e passar por estas centenas de linhas escritas se torna um problema quando o universo não é visualmente estimulante para deixar você curioso sobre o que ocorre nele. Os ambientes de *Talos Principle* são tão bonitos quanto estéreis e, embora você possa se surpreender com suas belezas e detalhes em um primeiro momento, não vai demorar para ver que não existe nada de particularmente interessante para ser visto. É um jogo de puzzles que tenta trazer uma discussão interessante e filosófica. E só. 🎮



7,0

Plataformas:
Móveis (Android), PC, PS4
Estúdio:
Croteam
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Dezembro/2015

A FORÇA DE EARTH DEFENSE

EDF! EDF! EDF! Essa releitura de *Earth Defense Force 2025* é tudo que os fãs da série sempre quiseram: dizimar hordas de insetos gigantes numa taxa aceitável e constante de quadros – mesmo em com a tela co-op dividida

A série *Earth Defense Force* é, certamente, algo de nicho. Se houvesse necessidade de paralelismos e comparações, diria tratar-se da carreira de Ed Wood, assumidamente o pior diretor de cinema de todos os tempos, na forma de videogame. Isso, claro, com um toque de *Guerra dos Mundos*, de Orson Welles. *Earth Defense Force* (ou *EDF* para os íntimos) é simples, direto e extremamente divertido dentro de toda sua precariedade disfuncional: extermine centenas de insetos gigantes como membro honorário do conglomerado internacional de defesa terráquea contra invasões alienígenas.

E caso você não tenha interrompido sua leitura já no primeiro parágrafo, seja muitíssimo bem-vindo, soldado de elite *EDF*!

Nascido como parte da série japonesa *Simple 2000* (mais especificamente, no Vol. 31, para PS2), *Earth Defense Force* angariou séquito fiel, sendo suficiente para progredir as ideias bembásicas lá do início para algo cada vez maior. E meu favorito até hoje é *EDF 2017*, exclusivo de X360 e o primeiro a ser lançado no Ocidente.

Quem nos traz esta novíssima versão, *The Shadow of New Despair*, é a ultracompetente localizadora e tradutora Xseed, grande paixão dos fãs de RPG japonês (me incluo nessa!). E é incrível como as coisas funcionam bem desta vez, com raríssimas quedas na taxa de quadros por segundos (mesmo em meio a fervorosas partidas cooperativas com tela dividida) e tradução e dublagem competentes – digo, toscamente funcionais...

São ao todo 30 missões e 5 níveis de dificuldade. A recomendação é começar mesmo pelo básico, como Ranger. O grind e o loot aqui são fatores, por vezes, desmoti-



vadores. Rangers são os soldados elementais, buchas de canhão de primeira estância e melhores balanceados; Wing Divers são os mais divertidos com seus jetpacks e skin de valquírias cibernéticas, porém pouco resistentes a danos; Air Raiders são soldados de suporte, recomendados para jogadores experientes; já os Fencers são tanques com duas pernas, muito lentos, porém com mais poder.

AQUELES ALIENÍGENAS CHATOS

Todos estão cientes do quão persistentes são os Ravagers – os alienígenas pentelhos da série. E como formigas do tamanho de ônibus escolares, voltaram a desgraçar diversas vizinhanças ao redor do mundo. É hora de partir pra guerra mais uma vez, seja ela solitária ou em partidas online. Pela primeira vez na série, é possível ingressar nas mesmas missões da campanha junto com amigos. E o netcode não é dos mais decepcionantes.

A escala deste *EDF* impressiona mais que iterações passadas: as cidades são gigantescas e a quantidade e o tamanho dos inimigos é algo, por vezes, ridículo. As naves de onde costumam brotar aranhas gigantes, robôs gargantuais e centenas de andróides voadores são, de certo, maiores que todo seu bairro. Dizimá-los é tão gratificante quanto estar diante de tal visão apocalíptica. E, para isso, seu arsenal é tão potente e vasto quanto – são mais de 150 armas, entre rifles, bazucas, lasers e bombas de todos os tipos. Inimigos derrotados deixam para trás caixas de armadura, vida ou algumas dessas armas.

Esse novo *Earth Defense Force* é feito para fãs e é, sem dúvida, o mais competente da franquia em termos técnicos. Precário dentro de suas funcionalidades, mas extremamente divertido em sua simplicidade de filme B dos anos 1950/60, *The Shadow of New Despair* é tão sério quanto você o permitir ser. Descompromissado na medida exata, com tantos insetos gigantes quanto você puder dar cabo.



Tem gente aqui na redação que teve pesadelo só de pensar nesses “aranhões”



8,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Sandlot
Editora:
Xseed
Lançamento:
Dezembro/2015

TERROR RUSSO DO TIPO FPX

Este título de terror vindo da Rússia explora as capacidades do gênero FPX para entregar uma experiência intensa, densa, mas breve. Os gráficos impressionam, mas o gameplay ainda tem um longo caminho a percorrer

Há algo de muito interessante acontecendo na Rússia nos últimos anos. Culturalmente, pelo menos. Bandas muito significativas na cena do pós-punk têm surgido lá e alguns jogos têm sido lançados numa periodicidade respeitável. E, curiosamente, quase todos são títulos de horror. A produtora Winter Bloom tem sua estreia com *Cold Dreams*, um título bastante parecido com o que tem sido feito dentro do gênero de uns anos para cá, porém, criado no Cry Engine e apresentando, por consequência, gráficos realmente impressionantes.

Na trama, assumimos o papel de um protagonista sem nome ao acordar naquilo que ele mesmo intitula “um sonho”. O personagem sente o frio dilacerante da floresta e questiona sua própria sanidade, sentimento que piora quando avista um corpo luminoso flutuante e resolve segui-lo. A partir de então, embarcamos numa jornada de aceitação e auto-descobrimento breve e pouco desafiador.

EXPERIÊNCIA EM PRIMEIRA PESSOA

O terror tem sido o gênero a melhor explorar os fundamentos da dita FPX (“first person experience”), a experiência em primeira pessoa), na qual apenas caminhamos pelos cenários e interagimos com poucos elementos. Não há combate e não há inimigos a serem enfrentados, porém, o senso de pesadelo é intensificado por conta das surpresas apresentadas pela nar-

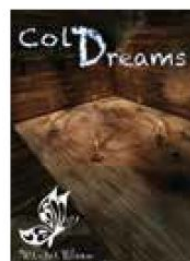


rativa. Como num trem fantasma, sustos roteirizados funcionam a princípio, mas o senso real de estranheza se apresenta como algo mais difícil de ser criado e, por consequência, estabelecido. *Cold Dreams* consegue realizar tal feito ao contar uma história instigante, e até emocionante em partes, em suas duas horas de duração.

Sim, há desafio presente: apagar todas as luzes de um casebre no alto de uma montanha durante a nevasca mais forte de sua vida apenas por ler recados encriptados espalhados pelo chão não é tarefa tão óbvia, no entanto, é importante saber qual tipo de obstáculos o esperam nesse tipo de jogo. Frustração é decorrência de expectativas não correspondidas, e imagino que todo e qualquer fã do terror mais recente esteja bastante familiarizado a tal conceito narrativo.

O fato de estarmos lidando com um jogo talhado em um dos motores gráficos mais pesados da atualidade, o Cry Engine, afunila *Cold Dreams* apenas para máquinas parrudas. O desempenho em notebooks ou computadores mais modestos é intragável. E como gráfico não é fator de primeira importância para a criação da experiência imersão, seria mais engrandecedor ao jogo como um todo se os desenvolvedores da Winter Bloom focassem suas atenções em outros elementos, como controles ou até mesmo trilha sonora e efeitos de som, os quais, em sua totalidade, estão muito aquém do esperado.

Cold Dreams parece reflexo da realidade de seus criadores. Os elementos naturais russos são, sem dúvida, severos e o jogo serve como exercício de catarse à realidade. Seria interessante se esses mesmos elementos tivessem algum peso para a experiência, não se apresentando apenas como fator estético. No entanto, os três finais disponíveis, a condução instigante da trama, os locais recônditos esperando para serem explorados e o preço módico colocam *Cold Dreams* no como uma boa companhia para madrugadas frias. 🐾



6,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Winter Bloom
Editora:
Winter Bloom
Lançamento:
Novembro/2015

O GROTESCO SUL-COREANO

Surpreendentemente – ou talvez nem tanto, vai! –, a Coreia do Sul entrega terror de qualidade, fazendo uso de dois artifícios muito recorrentes ao gênero ultimamente: o protagonista indefeso e a movimentação 2D. E funcionou bem!

Tenho apreço enorme pela Coreia do Sul. Vem de lá os filmes mais impressionantes dos últimos anos e tenho em Chan-Wook Park meu diretor em atividade favorito. O imaginativo se alia às grandes produções, de qualidade técnica impecável. Há tempos procurava por algum jogo vindo de lá e o recém-lançado *The Coma* é nada além de uma grata surpresa.

Considerando ser o trabalho de estreia do grupo formado por oito desenvolvedores de Seul, a Devespresso Games, é fácil desconsiderar os problemas apresentados e se voltar apenas aos pontos realmente relevantes em *The Coma*. A começar pela trama, clássica história oriental de fantasmas, girando em torno do rancor perpetuado por pessoas ao deixarem este mundo.

O protagonista é o adolescente Youngho, tão semelhante a tantos outros adolescentes, seja lá qual região do mundo você queira retratar. Youngho está preocupado com sua prova de matemática e, apesar de não ter estudado, segue determinado para o fatídico dia. No entanto, tragédia abate o Colégio Sehwa: um colega comete suicídio lá mesmo. Mas o cronograma de avaliações segue, os alunos partem para a prova e descobrimos dois pontos importantes da narrativa. O primeiro deles diz respeito a como os alunos lidam com a tragédia, pois parece algo costumeiro, e também ao quanto Youngho é apaixonado por sua professora, a sra. Song.

Até aí, *The Coma* segue como um side-scroller atrelado à ideia de visual novel: é andar para os lados e conversar com as pessoas. A arte do jogo, suas cores e contornos, contrastam com a proposta, numa dualidade bastante semelhante a *Corpse*



Party, por exemplo. A coisa toda muda de figura quando Youngho cochila durante a prova e desperta numa versão macabra do colégio onde estava. Nessa realidade paralela, o garoto é perseguido por sua professora, desfigurada numa criatura sedenta por sangue, e então toda dinâmica do jogo toma forma de verdade.

Youngho não pode atacar seu algoz, sendo apenas possível correr e se esconder. Está lembrado do clássico *Clock Tower*? Pois seus fundamentos nunca foram tão explorados quanto nos últimos anos e *The Coma* não esconde tais origens.


É MELHOR VOCÊ CORRER...

Abriu a porta da sala de aula e deu de cara com o monstro? É melhor correr o mais rápido possível e para o lado oposto, claro. Pena mesmo as perseguições cansarem depois de certo tempo, pois não há variáveis e se cria uma rotina de escapadas em torno da aleatoriedade das aparições.

Há um mapa que, apesar de confuso, será

grande aliado para se situar no colégio – seria legal caso o personagem (ou o próprio jogador) o rabiscasse com informações úteis, no melhor estilo *Silent Hill*. Salvar seu progresso se apresenta de forma um tanto antiquada, sem nada automático, forçando Youngho a rabiscar a lousa mais próxima. Além disso, espalhados por todo canto estão itens que podem auxiliar Youngho enquanto procura por uma saída desse pesadelo da vida real.

Energéticos e café aumentam a resistência do garoto, enquanto hambúrgueres e barras de cereais recobram sua vida. E, pelo preço certo, tudo pode ser comprado da vending machine mais próxima. Inusitados status negativos, como envenenamento e sangramento, tornam a navegação pelo colégio um tanto mais tensa e aleatória.

The Coma pode surpreender os mais desavisados, mas não irá impressionar quem anda experimentando os últimos lançamentos do gênero. *Lone Survivor*, *Claire* e *The Cat Lady* exploram as mesmas premissas e estruturas de jogo, e o fazem de forma bem mais competente. *The Coma*, sim, terá apelo ao público de animes e mangás, pois seus personagens são cativantes. 



7,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Devespresso Games
Editora:
Devespresso Games
Lançamento:
Novembro / 2015

MUITO PAPO E POUCO JOGO

Se isso é um “game” no sentido clássico da palavra ou uma “experiência eletrônica interativa” do estúdio norueguês FunCom, você é quem vai julgar. Mas vale apreciar a boa história contada, que exige reflexões



Não tenho dúvida que muitos vão questionar se *The Park* é realmente um jogo. Na verdade, o próprio título deixa esse questionamento no ar ao se denominar uma “experiência narrativa” — uma característica que expressa com perfeição seus maiores méritos e também os seus piores “defeitos”.

Ao narrar a história de Loraine, uma mãe que precisa encontrar seu filho Callum, perdido em um parque de diversões abandonado, o game nos leva em uma jornada intimista e reflexiva sobre a maternidade. Enquanto exploramos o centro de entretenimento macabro e conhecemos suas atrações, começamos a notar que ele não é apenas um local desolado por um grande histórico de acontecimentos sinistros, mas também uma enorme metáfora sobre a própria vida de Loraine.

Conforme avançamos pelos cenários, passamos a conhecer um pouco mais sobre a vida da jovem mãe e de seu filho, principalmente através de monólogos feitos por ela. Não há como não se cativar pela forma sincera com que ela expõe suas alegrias e, principalmente, suas frustrações em lidar com a vida de mãe solteira, uma situação que era tratada quase como um

estigma social na época em que o game é ambientado.

Reflexões que muitas vezes podem soar tão assustadoras quanto um parque de diversões mal-assombrado, mas que provavelmente já passaram pela cabeça de todo pai e mãe, mesmo que rapidamente tenham sido reprimidos por um sentimento covarde de autopreservação social (como descrito pela própria heroína).

VERDADEIRO AMOR DE MÃE

Ainda que Loraine deixe claro que nunca foi exatamente a “mãe do ano”, ela consegue expressar ao jogador o seu amor incondicional pelo filho e sua preocupação genuína pelo seu paradeiro, através da narrativa do game e outras pequenos truques muito bem empregados, como transformar o chamado da mãe por seu filho em uma mecânica do game. No final, você pode até não gostar da protagonista, mas vai torcer para que ela encontre seu pequeno Callum.

O título consegue unir personagens cativantes, uma história interessante e uma ambientação bem elaborada para contar uma envolvente história de terror, porém, infelizmente isso é tudo que ele se propõe

a fazer. *The Park* quer contar uma história e assim está mais preocupado em pedir que você desligue as luzes e coloque um fone de ouvido, para criar um clima propício, do que trabalhar em uma jogabilidade que instigue o jogador.

Sua aventura é extremamente direcionada e desprovida de qualquer nível de desafio, o que não é necessariamente um defeito, pois são características que refletem a proposta do game em ser simplesmente uma experiência narrativa. Mas isso transforma *The Park* em um jogo “perigoso”, pois ele só pode ser aproveitado se você escolher embarcar na experiência que ele quer proporcionar. Caso busque uma experiência mais parecida com a de um game convencional, ele provavelmente será uma grande decepção. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
FunCom
Editora:
FunCom
Lançamento:
Outubro / 2015

THE CURSED FOREST

► Makson Lima

VAI NA COLA DE SLENDER MAN

Cria assumida de *Slender Man*, novo game de terror russo não traz absolutamente nada de original, mas entrega bons jumpscares e momentos arrepiantes que podem render algumas horas de diversão – e de muitos sustos!



Como fã do gênero, nunca imaginei que fosse admitir isso em alto e bom som, mas vivemos uma saturação braba de jogos de horror no mercado. Não estaria resmungando caso houvesse criatividade e diversidade envolvidas, mas, infelizmente, em muitos dos casos, não é o que acontece. *Slender The Eight Pages* causou um grande estardalhaço, em junho de 2012. O freemium viralizou-se e, da noite para o dia, todos conheciam a lenda do sujeito magérrimo, cheio de garbo e amante das criancinhas. *The Cursed Forest*, jogo de estreia da produtora russa Noostyche, é vítima de seu tempo, ou melhor, vítima dos tentáculos ardilosos do Slenderman.

Ao despertar na floresta amaldiçoada que dá nome ao título, nosso protagonista vaga a esmo e coleta tudo aquilo que lhe é colocado a frente. A princípio, os gráficos causam impacto pelo nível de detalhes: árvores, lamaçais, movimento dos arbustos, clareiras e iluminação das fogueiras impressionam. A distância de visão é condizente a um pântano enevoado e o clima, de uma forma geral, é bastante envolvente. Fazendo uso de headsets potentes, isso tudo se potencializa, pois os efeitos sonoros se aliam à trilha dinâmica para criarem excelentes momentos de mistério.


A primeira impressão causada por *The Cursed Forest* é mesmo de arrebatamento, pois, tecnicamente, o jogo é de fato competente. Mas quando adotamos a perspectiva dos controles e da interação com os cenários, no entanto, tudo vira comodismo. No formato WASD (letras do teclado do computador que servem para movimentar a câmera) e em primeira pessoa, a exploração é distante: leia papéis para entender a história (as notas são divididas por categorias, algo bastante estranho a princípio), acenda tochas ritualísticas bizarras para salvar o jogo e, acima de tudo, recolha mantos ornamentais ainda mais bizarros para, de fato, progredir. Leva um certo tempo para entender o que diabos são essas ossadas embrulhadas com pano, mas quando *The Eight Pages* vem à mente, tudo passa a fazer sentido.

UM PROTAGONISTA SEM NOME

The Cursed Forest se esforça para dar corpo a seu protagonista sem nome. É possível enxergar seu próprio tronco, braços e pernas, criando peso ao movimento de câmera. Reações espontâneas de susto e grito, algo introduzido por *Amenia The Dark Descent* e desenvolvido em *Outlast*, também acontecem por aqui, causando

o efeito quase alucinógeno de estarmos dentro da cabeça de outra pessoa. E como estamos lidando com um jogo galgado em crescente de perseguição – afinal, a cada elemento ritualístico capturado, mais presente se torna a criatura-stalker do protagonista – tais implementações são importantes.

Cabe apontar *The Cursed Forest* como uma obra em constante evolução e expansão. Se veremos melhorias significativas com o tempo? Prefiro acreditar que sim. No entanto, o jogo hoje se apresenta apenas como chamariz técnico, repleto de potencial desperdiçado pela premissa excessivamente simplista.

Parece mesmo que *Slender* e o mito envolvendo a “creepypasta” mais famosa da internet irá perdurar por um bom tempo. Bom ou ruim, cabe a você me decidir. 



6,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Noostyche
Editora:
Noostyche
Lançamento:
Outubro / 2015

E QUASE 20 ANOS DEPOIS...

Grande sucesso do estúdio texano Iguana nos idos de 1997, clássico do Nintendo 64 ganha versão atualizada e remasterizada para PC, provando que os grandes projetos conseguem sobreviver ao tempo, mesmo com rugas!

Particularmente, gosto de jogos antigos, pois acho que são a melhor forma de acompanhar não apenas a evolução dos games, mas também nosso próprio desenvolvimento como jogadores, especialmente quando os revisitamos com olhos mais experientes. Lançado em 1997, *Turok: Dinosaur Hunter* foi o segundo título que joguei em meu Nintendo 64 — então já dá para imaginar o nível de nostalgia que tive ao acompanhar a chegada desta nova versão para o PC.

Muitos podem considerá-lo como uma remasterização, mas aconselho que você não faça isso, pois descartando algumas alterações gráficas, como a repaginação para o HD e o formato widescreen, esta é a mesma versão que joguei em meu N64. Isso significa que se olharmos para ele utilizando-se dos padrões atuais, veremos que *Turok* é um jogo muito feio.

DUAS DÉCADAS ATRASADO

Apenas graficamente falando, o game envelheceu mal, o que já é de se esperar afinal sendo um jogo do início da era 3D: não existe repaginação, textura ou macumba que torne este game bonito. Porém, mesmo que seu visual não seja dos melhores, o projeto do estúdio Iguana Entertainment (que hoje em dia se chama Acclaim Studios Austin) traz uma série de qualidades que resistiram surpreendentemente bem aos seus quase 19 anos.

Este jogo de ação em primeira pessoa ainda é um muito empolgante, com uma



mecânica de exploração à moda antiga que é divertida e desafiadora. O foco é encontrar determinados itens espalhados em um cenário gigantesco e, como não existem marcadores que indiquem onde eles estão, você realmente precisa entrar de cabeça naquele mundo e desbravá-lo para encontrar o que procura. E se não ter nenhum indicativo torna a jornada mais difícil, ele também a torna mais recompensadora.

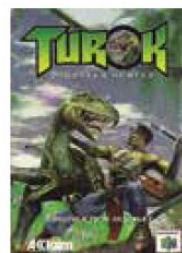
Com uma trilha sonora excelente, *Turok* consegue trazer um ótimo nível de desafio, mantendo-nos tensos a cada embate, mas sempre mostrando que somos capazes de lidar com a situação. Na verdade, é surpreendente como a gente se sentia po-

deroso enquanto avançava pela campanha, seja através do grande número de armas à disposição, seja através de pequenos detalhes, como a maneira como nosso personagem ruge ao escalar uma montanha ou o seu grito ao conseguir uma vida extra.

É verdade, entretanto, que o game traz certos conceitos de design ultrapassados e alguns deles podem ser muito irritantes, como o reaparecimento de inimigos derrotados após algum tempo, o que faz com que regularmente sejamos atingidos por tiros dados por inimigos que magicamente surgem onde antes não havia ninguém. Mas estes são problemas menores e que não chegam a comprometer a experiência.

Fico feliz em dizer que, no geral, *Turok* até que envelheceu bem e, embora ache que o seu preço seja um pouco salgado para um jogo de quase duas décadas, reencarnar este guerreiro indígena me fez compreender que havia dado pouco valor a sua jornada em minha adolescência. Ainda bem que pude corrigir este erro. 🎮

Os gráficos envelheceram mal, mas o jogo em si ainda é divertido



8,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Iguana/Acclaim Studios Austin
Editora:
Night Dive
Lançamento:
Dezembro/2015

TERROR PSICOLÓGICO REAL

Desde o primeiro *Silent Hill* que não víamos com tanta propriedade um game que podemos chamar de “terror psicológico real”: é exatamente o que encontramos aqui no título de estreia do estúdio californiano Flying Mollusk

O termo “terror psicológico” passou a ser cunhado para jogos de videogame de forma popular após o sucesso de *Silent Hill*, lançado para PSX, em 1999. Não que tópicos menos gráficos e mais intimistas não houvessem sido abordados na mídia antes disso — afinal de contas, *Sanitarium*, *I Have No Mouth and I Must Scream*, *Havester* e diversos outros antecedem essa data —, mas foi mesmo o clássico da Konami dirigido por Keiichiro Toyama o responsável por levar a ideia a uma audiência mais ampla.

Nevermind explora literal e integralmente a psiquê de três pacientes de um futurista consultório de psicologia. O jogador assume o papel de um recém-contratado psicólogo — trata-se de você mesmo, com direito a consultório próprio e algumas regalias — e, numa perspectiva em primeira pessoa, fazendo uso do sofisticado aparato presente no consultório, deve atingir traumas e resolver recalques dos pacientes em questão.

UM MAPEAMENTO CEREBRAL

Neuromapping é o nome do processo dado para mergulhar no subconsciente mais secreto das pessoas. E esse mundo a ser explorado contrasta imensamente com aquele visto antes, da clínica, mais real, pois trata-se de representações concretas de algo absolutamente abstrato e surreal. Como as memórias, tanto reprimidas quanto não, de um paciente com traumas de infâncias, de auto-estima e auto-afirmação seriam traduzidas num jogo de videogame? Como



seria explorar e interagir com a mente de um psicopata ou um depressivo suicida?

A princípio, um local neutro, sereno, de reflexão. Trata-se de uma espécie de porto seguro para as memórias daquela pessoa. Entrar mais e mais fundo nessa cabeça traz respostas na forma de fotografias colecionáveis — ou melhor, lembranças confinadas de determinado momento, traumático ou não — e experiências assustadoras. Fantasmas do passado sussurram os medos e anseios do paciente a esse corpo estranho — você! — e o mundo em si se modifica para tentar representar tais traumas.

Chuvas de sangue em meio aquela tarde de domingo no parque de diversões, ou aquelas bonecas e manequins pendurados nas árvores daquele parque daquela manhã ensolarada. O quão traumatizante pode ser à crianças um culto religioso dos mais fervorosos? *Nevermind* pode ser simples

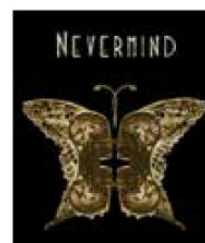
nos seus controles e objetivos, mas é extremamente complexo em seu poderio imagético.

ARRECAÇÃO DE FUNDOS

O lado mais ambicioso de *Nevermind*, porém, tange elementos externos ao jogo em si. Toda bem-sucedida campanha de Kickstarter foi baseada na ideia de traduzir, no gameplay, o medo real do jogador através de biofeedback — sensores ligados ao jogador e ao game. Pode parecer coisa de sci-fi hard, mas há relatos fantásticos de pessoas que realmente experimentaram *Nevermind* dessa forma.

Eu, infelizmente, não disponho de tais aparelhos, portanto minha experiência foi bem mais “ordinária”, diria, limitando-me a colecionar fotos das memórias dos pacientes para colocá-las em ordem na tentativa de entender o que houve realmente com eles.

Nevermind se junta ao montante de tentativas muito válidas de explorar temas densos e complicados em nossa mídia preferida. E a meu ver, causa mais nobre não existe. 🐌



7,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Flying Mollusk
Editora:
Flying Mollusk
Lançamento:
Outubro/2015

O VELHO OESTE VERSÃO 2.0

Com história, ambientação e personalização de personagem que faz diferença no combate, você vai lutar no Velho Oeste para vingar a sua família em uma terra onde a lei não existe e o mal aparece sob variadas formas

Ah, o Velho Oeste! A corrida pelo ouro que trouxe fortuna a milhares, uma terra sem lei, onde vencia quem atirava primeiro. Uma região que tinha também estranhas assombrações e ligações com os antigos deuses fundadores do lugar. OK, essa última parte não existe na vida real, mas definitivamente acontece em *Hard West*.

A história é dividida em atos não-lineares e em cada um deles um novo ponto de vista sobre os acontecimentos e a história de vingança do protagonista é mostrado. O mapa central é usado como um hub, você encontra lojas para compra de itens, missões secundárias, minas para obter mais dinheiro e missões principais. Apesar da simplicidade, o hub é intrigante graças aos coadjuvantes encontrados nele.

O game de estratégia foge dos estereótipos que vemos em westerns, pois elementos de ocultismo estão presentes em praticamente tudo. Os diálogos são pesados, as descrições nos levam a imaginar minas assombradas, que foram criadas na grande expansão para o Oeste e foram esquecidas pelo tempo. Enquanto isso, a trama segue em um ritmo que sempre prende o jogador. Uma missão gera ainda mais perguntas sobre o que acontece naquele bizarro universo e as horas passam em um piscar de olhos.

Cada missão é jogada com um sistema de combate por turnos, cuja ênfase está em flanquear o oponente e uso de proteção. A barra de "sorte" é o que faz parte do combate de *Hard West* brilhar: toda vez que o



inimigo errar um tiro, a barra é reduzida. Ao chegar a zero, o próximo disparo do oponente é garantia de acerto e a barra é renovada. Com isso, ele consegue gerar um cenário de risco versus recompensa. Várias vezes pensamos se valeria a pena "sacrificar" um dos personagens para que outro pudesse ficar em posição para eliminar o inimigo. Infelizmente, a ênfase em flanqueá-lo prejudica o tão interessante sistema de sorte.


DILEMAS PRÁTICOS DO JOGO

Uma das missões nos coloca no controle de três personagens, enquanto outros cinco tentam atacar uma casa. Cada turno se desenrolava previsivelmente, cada inimigo era eliminado sem grandes problemas. Isto é, até sobrar apenas um dos personagens e um oponente. Não havia como flanqueá-lo

e a distância que estava dele significava que nenhuma de nossas armas seria eficaz. Esse impasse continuou até que movi-nosmos o personagem, tomássemos um tiro e morrêssemos.

Na mesma medida que ele desaponta nas táticas, ele ganha na personalização de personagem com um sistema de cartas. Não existem classes definidas em *Hard West*, habilidades adicionais são obtidas ao completar missões e aplicadas em cada personagem pelas cartas.

Cada carta pode dar habilidades passivas, como bônus de movimentação, ou ativas, como se alimentar de corpos. Quando um personagem possuir cartas do mesmo naipe, ele poderá ganhar um bônus adicional. *Hard West* é capaz de fugir daquele efeito placebo que jogos de estratégia tanto possuem.

O jogo não apresenta nada de especial em termos técnicos, mas a arte por outro lado dá vida aos personagens e aos cenários. Sempre com um estilo que segue a linha dos quadrinhos, animações exageradas e tons sombrios. 



Velho Oeste com assombração: essa é a tônica de *Hard West*



8,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Creative Forge
Editora:
Gambitious Digital
Lançamento:
Outubro/2015

DEMENTIUM REMASTERED

► Makson Lima

TERROR PADRÃO NINTENDO

Cerca de oito anos após seu lançamento original, versão melhorada do clássico cult de DS chega a eShop do 3DS como um dos poucos jogos de terror para o portátil da Nintendo, mas, sim, vale muito a pena para os fãs do gênero

Já se passaram mais de oito anos do lançamento de *Dementium: The Ward*. O que era para ter sido um novo *Silent Hill*, acabou se tornando uma nova franquia, numa mistura bizarra de *Metroid Prime Hunters* e *Doom 3*. E tudo na palma de sua mão. É de se admirar a postura de Jools Watsham, diretor, programador, compositor e roteirista de *Dementium*, além de fundador do estúdio texano Renegade Kid: não há muitos jogos de terror para portátil da Nintendo e sua criação ainda ousa em partir para o campo da primeira pessoa, algo impensável sem mouse e teclado ou um segundo analógico.

Da mesma forma que o jogo original de 2007, a versão *Remastered* entrega controles muito bons — se levarmos em conta as limitações originais. Afinal de contas, segurar o gigante 3DS XL com uma das mãos enquanto a outra se preocupa em fazer mira com a stylus não é tarefa das mais práticas.

Como era de se esperar, os gráficos foram completamente repaginados. O que era impressionante no DS se tornou o básico do 3DS, pois jogos de qualidade técnica suprema, a citar *Super Mario 3D Land*, *Majora's Mask* e *Resident Evil Revelations*, fazem parte do vasto catálogo do portátil da Nintendo. Mas o mais importante foi mantido: a ambientação assustadora nos confins da clínica psiquiátrica Redmoor. Os efeitos de luz e sombra, criados pela lanterna e fiel escudeira do protagonista misterioso da trama, são grandes responsáveis pela criação de tal atmosfera sinistra.

O *Dementium* original ficou famoso por sua dificuldade extenuante. Os



checkpoints eram automáticos e aconteciam entre os 16 capítulos presentes, tornando a experiência bastante punitiva, especialmente se pensarmos estarmos lidando com um portátil. Neste *Remastered*, há pontos de salvamento manuais localizados estrategicamente, tornando a jornada pelo manicômio mais possível.

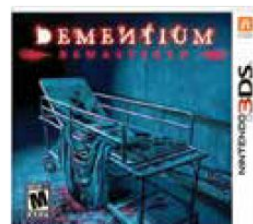
ESSES MALDITOS INIMIGOS...

A dificuldade continua alta, no entanto, e mesmo na mais básica delas (experimentalmente o modo Demente!) os inimigos são implacáveis. Espalhados pelos corredores labirínticos e repetitivos da gigantesca clínica Redmoor, estão bestialidades de todos os tipos. Zumbis com o coração a mostra, troncos rastejantes cuspidores de suco gástrico, cabeças voadoras gritadoras (essas são as piores) e até chefões fazem da vida do herói da história um inferno.

Para lidar com tantas criaturas saídas diretamente dos piores momentos da série *Splatterhouse*, um arsenal à altura é apresentado. Pistolas, shotguns e rifles devem estar sempre devidamente recarregados — e não se esqueça do valente cassetete, excelente contra vermes rastejantes.

Além de enfrentar esse panteão de monstruosidades, alguns quebra-cabeças interrompem a ação eventualmente. Eles são básicos em resolução, mas criativos dentro de sua apresentação com cadáveres em gavetas de IMLs e poemas encriptados. E tenha sempre a mão seu caderninho de anotações in-game para não se esquecer de nada.

Dementium Remastered melhora consideravelmente o jogo original, atenuando sua dificuldade quase injusta e entregando gráficos competentes, com trilha sonora bizarra, condizente à proposta. Apesar de a trama ser truncada e pouco impactante, jogos de terror em portáteis são raros, portanto devemos celebrar. Renegade Kid, já estamos prontos para a versão *Remastered* de *Dementium II*! 🎮



7,5

Plataforma:
3DS
Estúdio:
Renegade Kid
Editora:
Renegade Kid
Lançamento:
Dezembro / 2015

SHEEP MASTER

► Fernando Souza Filho

UM GAME COM PRINCÍPIOS CRISTÃOS

O estúdio Sunland, de Belo Horizonte, começou o ano com o pé direito lançando *Sheep Master*. Trata-se de um game de estratégia com belos gráficos, boa jogabilidade e uma particularidade: é um game cristão. Aqui, você é um pastor de ovelhas e deve administrar o rebanho para que ele se desenvolva em quantidade e qualidade. Para isso, é preciso arrecadar dinheiro com a produção de lã e leite, aumentar a infraestrutura da fazenda e cuidar da alimentação e proteção das ovelhas. Várias missões são realizadas ao longo do game: recuperar ovelhas perdidas, proteger o rebanho de ataques de inimigos como ladrões e animais selvagens, entre tantas outras. A cada conclusão de missão há uma sequência de aprendizados baseados em textos bíblicos.

Plataformas: Android, iOS | Estúdio: Sunland | Lançamento: Janeiro/2016



A NEW BEGINNING

► Demétrio Valente

VISUAL DE GRAPHIC NOVEL PARA O IPAD

Depois do tremendo sucesso de *Deponia*, o estúdio alemão Daedalic investe agora em uma curiosa viagem no tempo. *A New Beginning* conta a história do bio-engenheiro Bent Svensson, que recebe a inesperada visita de uma garota que vem do futuro e diz que ele é a esperança para salvar a humanidade. O enredo tem um foco educativo muito forte, pois nos apresenta um futuro absolutamente crível, em que a poluição e a destruição da natureza terão consequências devastadoras para o planeta. A garota do futuro pede que Bent recupere sua pesquisa perdida sobre a preservação do meio-ambiente, fazendo a dupla iniciar uma aventura cativante. O visual é fantástico e inspirado em graphic novels.

Plataforma: iOS | Editora: Daedalic Entertainment | Lançamento: Dezembro/2015



GODS OF ROME

► Fernando Souza Filho

ZEUS, HADES E APOLO ENTRAM NA TRETA

Com gráficos estonteantes, Zeus, Hades e Apolo entram na briga. Em *Gods of Rome*, assumimos o controle de poderosos deuses que têm a missão de deter Tenebrus, o filho do temível Hades, que encontrou o Cântaro do Caos e, com seu poder, dominou a alma de Deuses e guerreiros. É um jogo de luta bem na linha *Injustice: Gods Among Us*, com gameplay quase idêntico, mas adaptado para telas pequenas dos mobiles. O modo Campanha traz vários combates em diferentes mapas, sempre terminando na batalha contra um dos deuses ao final de cada capítulo. Você pode optar por diferentes caminhos, e alguns oferecem mais inimigos e mais recompensas. Os eventos de tempo limitado, destravados após o nível 5, trazem desafios variados com várias recompensas que mudam ao longo da semana.

Plataformas: Android, iOS, Windows | Editora: Gameloft | Lançamento: Dezembro/2015



STEAM

► Lucas Moura

DIRT RALLY

Este não é um jogo para quem é fraco do coração. O mais novo título da franquia *DiRT* volta às origens e promete uma experiência de rally mais realista. Ele oferece mais de 70 estágios separados por regiões, como Suécia, Grécia e Reino Unido, assim como 39 veículos de diferentes épocas. É um título quase exclusivamente voltado para singleplayer, com um interessante modo carreira no qual você pode gerenciar a sua equipe, contratar engenheiros e comprar novos veículos. O título também conta com partidas multiplayer por meio de eventos de RallyCross, tabelas de lideranças, desafios diários e suporte à criação de desafios personalizados. Em comparação com os antecessores, é muito mais realista do que digamos, *DiRT 3*, portanto, apesar de ser divertido jogá-lo no controle, recomendamos que tenha um volante no PC. Custa R\$ 91,00 no Steam.



Editora: Codemasters | Lançamento: Dezembro/2015

HELLDIVERS

Lançado originalmente para PS4, o shooter dos criadores de *Magicka* finalmente chega ao PC. Focado em partidas cooperativas, os jogadores controlam a unidade especial HellDivers para erradicar a galáxia de possíveis ameaças à Terra. Com ação não-linear, os jogadores escolhem a missão a partir de um mapa galáctico e seus próprios mapas são gerados aleatoriamente. Toda vez que uma missão é completada, influenciará na partida de outros jogadores, como o aumento de chances de contra-ataque alienígena ou eventos especiais. Com isso, a desenvolvedora promete mais de 100 horas de conteúdo e um sistema de progressão para liberar novas armas e devastadores ataques aéreos. A versão PC já conta com as três primeiras expansões inclusas. Além disso há suporte a conquistas do Steam e a possibilidade de remapear os controles do teclado.



Editora: Arrowhead | Lançamento: Dezembro/2015

RAINBOW SIX SIEGE

O game chega com a promessa de acabar com a mesmice dos shooters atuais e trazer mecânicas pouco vistas no gênero. Com uma ênfase tática, o jogo coloca duas equipes no papel de atacar ou defender um objetivo. Cada uma das equipes possui operadores, soldados especiais, com habilidades únicas. Alguns podem destruir paredes com marretas, enquanto outros podem utilizar aparelhos para prevenir a equipe inimiga de usar explosivos. Praticamente todo o cenário é destrutível e permite algumas jogadas divertidas. Não sabe como invadir uma sala? Exploda o teto e acabe com o inimigo. Ou, quem sabe, use um escudo de proteção enquanto seus amigos eliminam os oponentes. Além do modo competitivo, *Rainbow Six Siege* possui o modo cooperativo Terrorist Hunt. Nele, até cinco jogadores devem eliminar todos os terroristas do mapa.



Editora: Ubisoft | Lançamento: Dezembro/2015

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

MINECRAFT Wii U EDITION

O sandbox mais vendido de todos os tempos esteve por muito tempo fora dos consoles da Nintendo. Mas em um anúncio surpreendente, a Mojang revelou que iria realizar os sonhos dos fãs da gigante nipônica, disponibilizando uma versão para o Wii U com novas funcionalidades. Entre elas, a edição é a única a permitir multiplayer local para até quatro jogadores (em ambiente online, até oito) em tela dividida, além de ser lançado com os conteúdos disponibilizados em outras versões e a possibilidade de jogar sem usar a televisão, através do GamePad.



Editora: Mojang | Lançamento: Dezembro/2015

POKÉMON R/B/Y

Se até hoje a primeira geração dos monstros de bolso é a sua favorita, é bom se preparar pois as versões *Red*, *Blue* e *Yellow* chegaram ao Virtual Console do Nintendo 3DS. Não estamos falando de um remake como as atuais versões *OmegaRuby* e *AlphaSapphire*, mas sim um port dos originais lançados em 1998. Para quem se perdia nos fios com os cabos Game Link para fazer trocas, uma boa notícia: o port foi reprogramado para que possa realizar trocas via wireless. Ou será que também tiraram o bug do Missingno que permitia pegar o Mew fora de eventos da Nintendo?



Editora: Nintendo | Lançamento: Fevereiro/2016

FAST RACING NEO

É um título que tem como fonte inspiradora grandes clássicos das corridas futurísticas, como *F-Zero* e *Wipeout*, com veículos que correm a velocidades obscenas por 16 estágios divididos por cenários naturais e urbanos. Como de praxe em títulos dos consoles Nintendo, ele conta com multiplayer local em tela dividida, assim como partidas online. No entanto, o design das pistas, veículos e elementos da pista são demasiadamente semelhantes aos de *F-Zero*. Além dos desafios propostos pelo cenário, o Hero Mode traz novas regras e desafios ao game. Ele custa US\$ 15 para o Wii U.



Editora: Shin'en | Lançamento: Dezembro/2015

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

GRIM FANDANGO

Baseado no aclamado clássico de 1998, de Tim Schafer, temos aqui um verdadeiro banho de tecnologia nos mesmos moldes de *Broken Age*. As texturas originais foram todas repintadas individualmente, para poder se adequarem à nova geração de consoles, assim como toda a iluminação de cena foi refeita. A trilha sonora foi regrava na íntegra, inclusive com uso de uma pequena orquestra ao vivo. Ou seja, o que você vê agora com resolução 1080p no PS4 não fica com cara de gambiarra, e sim de um jogo praticamente novo. Não por acaso o game ficou até bem grandinho (7,8 GB para baixar), ainda que o preço seja bem razoável (R\$ 31,00 — mas gratuito para assinantes do PS Plus) e dê direito às versões para PS4 e PS Vita. Baseado em lendas do folclore mexicano, *Grim Fandango* está cheio de esqueletos dançantes, crimes e romance com humor negro.



Editora: Double Fine | Lançamento: Janeiro/2016

TREASURES OF MONTEZUMA

Desde 2013 no Steam, a versão 4 chega agora à PSN custando R\$ 15,00, que você paga só uma vez e pode usar no PS3, no PS4 ou no PS Vita. Com apenas 1,5 GB, ele mantém a resolução original de 720p e não faz feio na nova geração de consoles. Para quem ainda não conhece, trata-se de uma série de puzzles com gráficos muito bonitos que acompanham a viagem da protagonista Anna em ruínas da civilização Asteca para encontrar um segredo misterioso. A jornada tem uma enorme quantidade de fases (98 do modo História e mais 69 do modo Desafio) e a versão para PS4 conta com três novos modos e uma batalha épica contra um chefe. Para ajudar você na campanha, uma série de sete totens vai liberar mágicas poderosas — desde que você resolva os puzzles, é claro. Ao descobrir poderes secretos dos deuses astecas, você consegue upgrades dos mais diversos.



Editora: Alawar, Buka | Lançamento: Dezembro/2015

THE BANNER SAGA

O que podemos esperar de um projeto que nasceu quando veteranos da canadense BioWare se juntam em um estúdio chamado Stoic para criar um RPG de Vikings? Lançado há dois anos, *The Banner Saga* chega ao PS4 fazendo bonito, com uma narrativa que não foge do estilo que tornou essa galera do estúdio Stoic famosa, como *Mass Effect* e *Dragon Age* — sim, são os mesmos desenvolvedores! A versão para PS4 tem 2,5 GB, custa R\$ 61,00 e esbanja um tom um pouco mais melancólico do que os projetos mais famosos do pessoal que era da BioWare. Aqui, o RPG mostra uma Escandinávia fantástica e gelada, com ilustrações lindas e um sistema de combate muito eficiente. Todas suas decisões têm consequências, mas em determinados momentos dilemas morais podem afetar seu modo de jogar.



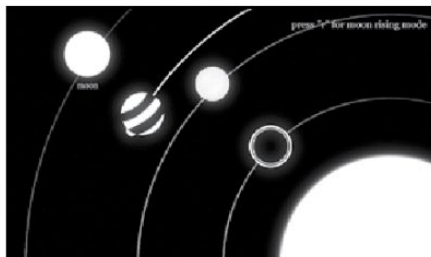
Editora: Stoic, Versus Evil | Lançamento: Janeiro/2016

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

6180 THE MOON

Este é um jogo de mecânicas simples, mas que vai desafiar você e, por incrível que pareça, também vai fazê-lo relaxar como poucos outros títulos na Xbox Live. O conceito é simples: você é uma bola de luz (a Lua) que precisa vencer determinados obstáculos utilizando-se unicamente da gravidade. Aqui não existem conceitos concretos como cima ou baixo e muitos menos fatores como a morte. Tudo com o que você precisa se preocupar é descobrir como passar as barreiras que cada estágio impõe para chegar ao próximo level. Surpreendentemente desafiador.



Editora: Turtle Cream | Lançamento: Dezembro/2015

STARWHAL

Se alguém me dissesse que um jogo sobre quatro peixes-espada seria divertido, eu provavelmente iria rir. Pelo menos até conhecer *Starwhal*. No título, quatro peixes entram em uma arena e apenas um deve sair, porém, por mais que a ideia parece boba, a maneira como tudo isso acontece torna o jogo em uma experiência muito divertida. Cada um dos peixes tem um pequeno coração, que é o único lugar onde ele pode ser ferido e a maneira como o jogo coloca pequenos slow motions durante momentos específicos dá um toque dramático especial.



Editora: Breakfall | Lançamento: Dezembro/2015

CHIVALRY

Quem já cansou das armas modernas ou futuristas dos multiplayer competitivos, pode encontrar aqui uma boa oportunidade de diversão. O game coloca você em grandes campanhas medievais, onde os rifles dão lugar a arcos e as facas são substituídas por espadas e machados, o que já deve ser suficiente para despertar a sua curiosidade. O título tem um foco nos combates corpo a corpo, em um sistema de defesa e ataque competente, que torna os confrontos mais pessoais e dão um toque único ao jogo, em comparação ao que encontramos em outros títulos do gênero.



Editora: Hardsuit, T. Banner | Lançamento: Dezembro/2015

REALIDADE VIRTUAL DE NOVO

Será que a VR vai mesmo pegar? Mesmo com a tecnologia beirando a perfeição e preço (mais) acessível, ainda estou 100% descrente de que esse será o ano da consolidação da realidade virtual para o uso em videogames

Tenho lido muitos artigos que consideram 2016 como o ano da consolidação dos óculos de realidade virtual para o mercado de games. Como em todo início de ano, previsões, suposições e boatos se misturam para aquecer debates do que está “in” e “out”. Alguns anos atrás houve a mesma mobilização para a tecnologia 3D em jogos. Com os tais óculos 3D, não apenas assistiríamos aos filmes como também jogaríamos em uma nova e arrebatadora experiência para o usuário. Eu mesmo comprei uma TV seis anos atrás e, de brinde, ganhei dois desses óculos.

Lembro também que na indústria de games refletia essa nova onda em que os novos títulos classificados como “blockbusters” seriam lançados com essa tecnologia. Tudo boato. Pouquíssimo conteúdo foi realmente lançado, o que decretou o fim (ou pausa) dessa nova moda. Apenas os fabricantes de TVs surfaram o início da expectativa de que isso emplacaria. Quem caiu de cabeça se deu mal. Em dois anos, o consumidor percebeu que a tecnologia estava muito aquém do que o marketing prometia.

A tecnologia 3D já existia e vinha se aperfeiçoando. No cinema, dependendo do lugar onde você se sentar, a experiência era muito boa. Para o ambiente doméstico, a experiência dava dor de cabeça, não apenas para assistir como também para jogar. E limitava (muito) a interação entre os amigos, pois basicamente o efeito 3D destinava-se a apenas quem estivesse jogando — e outras tantas pessoas, sem entender ao certo o que estava acontecendo, apenas assistiam.

Dez minutos era o tempo máximo para alguém aguentar o desconforto dos óculos e da sensação 3D sem ter dor de cabeça. A própria Nintendo lançou o 3DS que causou muita curiosidade e inovação na época de sua estreia. Mesmo assim, ainda causava a sensação incômoda e, entre outros fa-



tores, não se consolidou como plataforma revolucionária.

Como tudo evolui e mais empresas de peso como Microsoft, Sony, Google investiram altas quantias no aperfeiçoamento do uso e em novas aplicações para a realidade virtual, lançando produtos cada vez mais modernos e realistas, seria a hora de realmente acreditar que agora é a hora de comprar? E o preço?

QUANTO ISSO VAI CUSTAR?

Esse é o lado democrático dessa nova onda: o Google Cardboard custa aproximadamente US\$ 20 mil e, mesmo se comprado em moeda local, diante deste caos econômico, é ainda extremamente acessível e proporciona uma boa experiência inicial. Mas ele é a exceção do mercado. Os óculos de realidade virtual da Sony, PlayStation VR, ainda não têm preço oficial e estima-se que tenham valor aproximado ao do próprio console.

Mesmo com a tecnologia beirando a perfeição e preço (mais) acessível, ainda estou 100% descrente de que esse será o ano da sua consolidação para o uso em jogos por dois motivos principais: desconforto — pois, os óculos tornaram-se quase um capacete — e a falta de conteúdo inicial que motive esse investimento.

Para quem desenvolve, pouquíssimas marcas estão incentivando ou catequizando quem representa a base da pirâmide mercadológica (os que desenvolvem são também consumidores). Tudo ainda parece segredo de estado. Ou seja, vai demorar mais tempo para que as aplicações e games sejam pensados sob esta nova ótica de realidade virtual de forma massiva.

Para o mercado de consumo resta esperar as grandes feiras, eventos e anúncios para conhecer melhor a estratégia de cada uma das marcas e entender que tipo de conteúdo terão disponível.

A realidade virtual vem batendo em nossas portas há décadas, mas ainda mal conseguiu sentar-se ao sofá. 🎮

Vai demorar um pouco mais de tempo para que as aplicações e games sejam pensados sob esta nova ótica de realidade virtual de forma mais massiva

Guilherme Camargo é publicitário, sócio da Sioux e professor do curso Game Marketing na ESPM. Até 2013, ele dirigiu a divisão Xbox da Microsoft no Brasil

GRAVANDO GAMES EM VHS

Existe algo mais nostálgico do que falar sobre jogos e videogames clássicos? Sim: falar de videocassete. Imagina então se juntarmos esses dois assuntos? Pois é isso que vamos propor agora às nossas memórias!

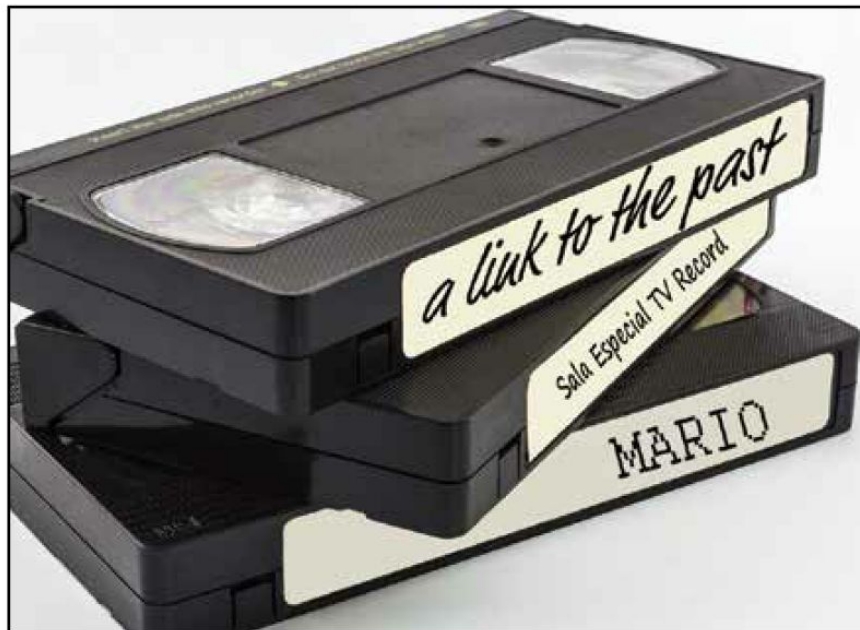
Houve uma época nos anos 1990 que as fitas VHS eram tão famosas que elas vinham até como brinde nas revistas, incluindo as de videogame, e isso refletia a condição de que grande parte dos lares brasileiros possuíam um aparelho de vídeo em casa. Locadoras espalhadas por todo o país, filmes sendo alugados e lançados aos montes e a gente gravando a programação da TV.

Foi então que nós, jogadores, começamos a gravar as nossas jogatins em fitas VHS. A gente queria guardar aqueles momentos vividos em um jogo para eternizar os nossos feitos. Era um registro histórico da nossa capacidade, não só para mostrar aos amigos, mas também para podermos rever quando quiséssemos.

Gravávamos a história do jogo, a abertura, as cenas entre as telas e mestres (isso muito antes de jogos terem cenas de animação), gravando até o próprio jogo e, claro, o ou os finais. Ali, éramos o diretor do nosso próprio filme, a gente escolhia o quê, como e quando gravar. Não temos dúvidas de que este recurso foi o precursor dos gameplays do YouTube, só que o que importava não era a audiência e sim a possibilidade de rever algo mesmo depois de entregar a fita alugada ou emprestada.

Falando em qualidade, quem teve um videocassete passou pela experiência de se preocupar com o número de cabeças para fazer gravações com mais qualidade. Se você tinha um aparelho de 4 cabeças, certamente procurou comprar um top de linha com 7 cabeças, independente se o que prometiam fosse verdade ou não.

As nossas jogatins eram de extrema importância, mas o custo também estava na balança, já que, dependendo do modo de gravação que escolhíamos, uma fita VHS poderia armazenar muito mais material. Na época, os modos que a gente tinha para



gravar nossos jogos eram conhecidos como Standard Play (SP), Long Play (LP), Extended Play (EP) ou Super Long Play (SLP), indo de 45 minutos até mais de 12 horas de armazenamento.

Claro que, quanto maior a quantidade de vídeo armazenado em uma fita, menor seria a qualidade da gravação.

AS ETIQUETAS DIZIAM TUDO

Independentemente do modo que a gente gravava nossa jogatina, o processo seguia o mesmo, com uma bela etiqueta para identificar o jogo. Desta forma, nascia a nossa própria coleção de cenas, aberturas e finais dos jogos alugados e emprestados, a quantidade de fitas demonstrava o quanto você já tinha jogado. Era quase como troféus e elas ficavam lindas na estante.

O procedimento técnico não era nada complicado, bastava a gente ligar o aparelho de videogame no videocassete, geral-

mente via cabo AV, e depois ligava o videocassete na TV. Uma vez que tudo estivesse ligado certo, era só começar a atuar como diretor — só não poderia esquecer de ter uma fita virgem, pois era importante ter espaço para gravação. Jamais cometeríamos o crime de gravar algo por cima de material gravado anteriormente.

As suas habilidades eram colocadas em prova também, pois não era simples de editar uma passagem entre uma gravação e outra. Você tinha que ter o jeito pra isso, cortar o vídeo na hora certa, parar de respirar pra saber quando soltar a gravação na hora quem uma cena fosse começar, e ainda tinha o risco de algo dar errado e o vídeo não começar a gravar. Daí, a solução era voltar a jogar do início ou pegar um “continue” para recomendar a fase.

Gravar os jogos em VHS era mania de muita gente nos anos 1990. Quem fez isso sabe como era trabalhoso, mas muito legal e prazeroso. Se você, assim como a gente, chegou no ponto de fazer isso, certamente deu um passo adiante, que era gravar também propagandas e programas especiais, principalmente jornais, que apresentavam algo sobre videogame vez ou outra. 🎮

Gravar os jogos em VHS era mania de muita gente nos anos 1990. Quem fez isso sabe como era trabalhoso, mas muito legal e prazeroso. Se você, assim como a gente, chegou no ponto de fazer isso, certamente deu um passo adiante gravando programas de games na TV

Cleber Marques é nintendista, editor da revista WarpZone; Rafael Marques é editor-assistente da revista WarpZone

LARA CROFT: GOSTEI

Fiquei sinceramente surpresa com a capa da revista com o novo *Tomb Raider* (EGW#167), pois sempre quis saber aquelas informações sobre as atrizes que fizeram a Lara e veio tudo bem explicado na matéria. Como jogadora, sempre sofro online encheção de saco de moleque que não arruma mulher (desculpem-me a sinceridade) e por isso só uso nicks masculinos em multiplayer. E por isso também sempre gostei de personagens femininas fortes, sem a apelação ridícula de um *Soulcalibur* ou de um *Dead or Alive Xtreme*. Lara se encaixa nisso e vocês não apelaram na capa e nem na matéria, respeitaram essa personalidade não apelativa da Lara. Parabéns! Acabam de ganhar uma leitora assídua!

Ariana W. (São Paulo/SP)

Exatamente, Ariana, não somos partidários do sexismo gratuito para vender revistas, pode acreditar! [FSF]

LARA CROFT: NÃO GOSTEI

Eu sou um fã de longa data da Lara Croft e sua franquia *Tomb Raider* e quando vi que na edição (EGW#167) ela veio de capa, fiquei superfeliz. Mas, como diz o ditado, não julgue o livro pela capa. Encomendei logo pelo site (popster.com.br) a revista e quando a tive em mãos fiquei decepcionado. De cara, a impressão está com péssima qualidade, a capa veio com uma linha branca enorme cortando a Lara (falha de impressão sem precedentes) e de resto toda a revista está meio escura, certas imagens mais parecem um borrão preto. Tá claro que andaram economizando nos cartuchos de tinta. O conteúdo em si também não está bom. Parece que os redatores parecem uns armadores de blog. Não queria ser tão ofensivo, mas sinceramente está muito mal-feita a matéria. Misturaram screens do *Tomb Raider* 2013 com do *Rise of the Tomb Raider* e mais artes conceituais inventadas (pois conheço cada arte conceitual oficial existente na franquia) com montagens mal-feitas e no meio me colocam informações extras (cronologia, filmes, atrizes) da franquia, dando uma sensação de muita falta de organização. Acho que faltou profissionalismo em todos os quesitos que se pede em uma editora. Eu tanto como consumidor (pois paguei por um produto) como fã da franquia (acompanho a mais de 10 anos) estou chateado.

Tainan de Araujo (via e-mail)

Poxa, Tainan, nós é que ficamos chateados que você não tenha gostado, pois fizemos esse especial com muito carinho, uma vez que somos fãs da série. Particularmente, jogo *Tomb Raider* desde o primeiro, de 1996, e até hoje considero *Tomb Raider II* um dos melhores games já feitos. Nossa ideia foi colocar informações curiosas sobre as atrizes que fizeram a Lara, mesclando screens de diversas fases. Pena que você não curtiu a ideia. Sobre a linha branca na capa, não é uma falha de impressão, é a corda do arco da Lara, OK? [FSF]

A GUERRA DAS EXCLUSIVIDADES

Gostaria de debater um assunto pra lá de nosso interesse: os atuais contratos de exclusividades de jogos para Xbox One ou PlayStation 4. O único título exclusivo para XO que eu tenho conhecimento é o *Rise of the Tomb Raider*, mas que a GameFAQs diz durar apenas um ano o contrato, ou seja, depois sairá para as outras plataformas. Já a Sony apelou, fechou acordo só com os joguinhos "bobos e bem light", tipo *Final Fantasy 7 Remake*, *King of Fighters 14* e *Street Fighter V*... Haha! Como todo contrato de exclusividade, um dia ele termina e o jogo sai pra tudo quanto é plataforma. O problema é saber quando e como esperar o tal prazo. Na minha humilde opinião, a Microsoft tá em desvantagem, mesmo com títulos de peso como *Halo 5*, que não contam nessa lista de exclusivos porque o jogo é da própria Microsoft (dããã!). Será que apenas a retrocompatibilidade de jogos de X360 e as promoções nos preços do console e jogos salvarão o console? O fato é que a Microsoft é ocidental e é mais do que óbvio que o mercado oriental se articulará para não dar espaço para o Ocidente, seu concorrente. Tanto que as políticas de boicote ao Xbox no Japão são fortes desde a primeira geração do console. Talvez a única cartada de peso da Microsoft seja o de contrato de exclusividade com jogos ocidentais, tais como *Call of Duty* ou *Assassin's Creed*, mas acho que nem a NASA tem dinheiro para segurar o peso de tudo isso. Nessa disputa acirrada quem mais lucra somos nós, jogadores!

Amarildo Kun (via e-mail)

É exatamente o que nós achamos também, Amarildo: quem ganha somos nós, os jogadores. Hoje em dia, Sony e Microsoft oferecem tantas opções para usufruir no console que tecnicamente falando não dá para dizer que um é melhor do que o outro. Aí, entra o gosto pessoal mesmo, as ofertas e vantagens de cada rede (PSN e Live). Em um mundo ideal, a gente teria os dois! [FSF]

O MAPA DE METAL GEAR SOLID

No lançamento do *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, muita gente se indignou por ter comprado a *Day One Edition* e ela ter vindo sem o mapa do game. Esse mapa havia sido prometido para quem comprasse o game no lançamento. Eu fui um dos "felizardos" que ficaram sem o mapa, já que comprei a edição nacional. Fiz uma reclamação sobre o ocorrido com a Konami, produtora do game. Então, fui até a página da empresa, preenchi um formulário e fiz lá minha reclamação. Tempos depois, recebi um e-mail da empresa, dizendo que estava ciente do problema. Então, eis que, do nada, chega o meu mapa aqui em casa, entregue pelos Correios. Tenho que elogiar a atitude da empresa. Deixo aqui então os meus parabéns para a empresa por ter de fato se empenhado em resolver esse contratempo.

Edgard Cortes Gama Junior (Rio de Janeiro/RJ)

Nota 10 para a Konami nesse caso, Edgard! [FSF]

Tambor

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

Editor-Chefe/Arte
Fernando Souza Filho
redacao@egw.com.br

Apoio de Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi
Demétrio Valente
Fellipe Camarossi
Filipe Salles
Flávio Ferreira
Igor Andrade
Leandro Rizzard
Lilian Moreira
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Pedro Sirna
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiliense
Thiago Ávila

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao leitor
(11) 2369-0982
(segunda a sexta, das 9h às 17h)
contato@tambordigital.com.br

Redação
Tambor Gestão de Negócios
São Paulo/SP, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491



Diretoria
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaina Mendonça

Novos Negócios
Wesley Lopes

Gerência de Circulação
Marco Marcondes

Distribuição Nacional em Bancas
Dinap S/A - Grupo Abril

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

Contatos
Caixa Postal 541
Taboão da Serra/SP, CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
EdiCase com a Tambor



GAME OVER PARA O TERRORISMO.



Jogo dublado



Gráficos e sons
incríveis que
levam você para
dentro do jogo



20 categorias de
soldados para
você escolher



Modo de jogo
cooperativo
para jogar com
seus amigos

Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse saraiva.com.br/games



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



Saraiva

Consulte classificação indicativa. Este produto está disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar.

resident evil[®]

ORIGINS COLLECTION



DOIS JOGOS.
DOIS PESADELOS.

PS4 XBOX ONE



/WBGamesBR



/CapcomUnityBR



@WBGamesBR



@CapcomUnityBR

16

©CAPCOM CO. LTD. 2016. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. RESIDENT EVIL, MT FRAMEWORK, O LOGOTIPO MT FRAMEWORK, CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas registradas ou marcas comerciais de CAPCOM CO., LTD.

CAPCOM[®]